

GRATIS
Suplemento
GUÍA DE COMPRAS
36 PGS.
La revista de PLAYSTATION® Nº 1 en España
PLAYSTATION™ • PS2™
Nº 24 • 450 ptas. • 2,7 €
Portugal 550 $ Cont.
Play
manía
Reportaje
Móntate un cine en casa con tu PS2
Novedad
THE GRINCH
Juega con la película más loca de estas navidades
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Guías completas
• ESTO ES FÚTBOL 2
• ALIEN RESURRECCIÓN
GUÍA RÁPIDA
Los mejores trucos, mapas, estrategias...
DRIVER 2
Y además: TOMB RAIDER V, DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE, FIFA 2001, EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE ...

PREPÁRATE
NO TE VA A SER FÁCIL



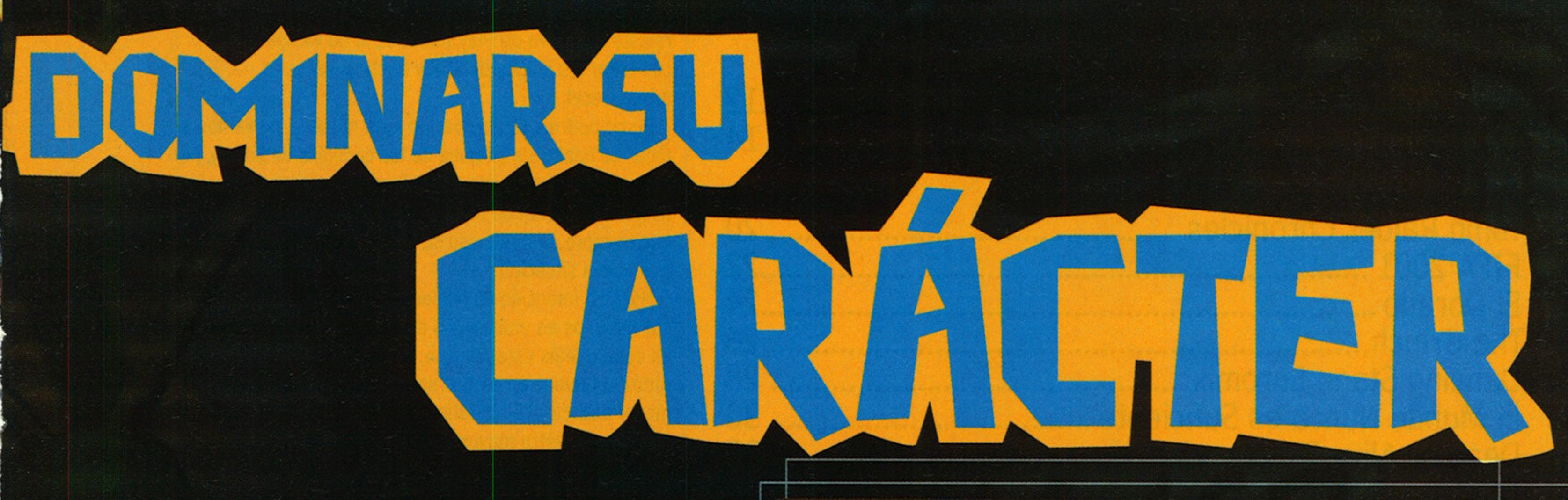







www.ubisoft.es
Ubi Soft Entertainment S.A. • Edificio Horizon

DOMINAR SU CARÁCTER





SUMARIO

Número 24

EDITORIAL

PlayStation 2 ya está aquí, es toda una realidad. Ya no hay que imaginarse qué va a pasar o cómo va a ser. Ahora las dudas son otras. Muchos nos habéis preguntado si nos vamos a convertir en una revista exclusiva de PlayStation 2, si no vamos a comentar los juegos de PS2 y hasta si vamos a desaparecer...

Como podréis comprobar en este número, no vamos a dejar de hablar de ninguna de las consolas de Sony y, por supuesto, mientras nos sigáis leyendo no tenemos ninguna intención de desaparecer. Vamos a seguir igual que siempre, aunque, eso sí, adaptándonos paso a paso a la nueva situación.

Nuestra intención es hablar de PS2, pero no queremos convertirnos en una revista de PS2. Como comprobaréis en cuanto leáis este número, hemos intentado tocar todos los temas en ambos soportes, pero dedicando mayor espacio a PlayStation. La razón es obvia: vosotros tenéis en vuestra mayoría una PlayStation y probablemente sigáis con ella durante bastante tiempo. Así que es a vosotros a los que vamos a cuidar e informar, igual que lo hemos hecho siempre. Por supuesto, para los que tengáis la nueva máquina o penséis comprarla, nuestras páginas van también a reunir las informaciones más interesantes al respecto: comentarios, reportajes, periféricos.... Eso sí, de momento la estrella de PlayManía va a seguir siendo PlayStation.

Como es ley de vida, con el paso del tiempo PS2 se irá imponiendo e irá ganando más protagonismo. Vosotros seréis la mayoría usuarios de PlayStation 2 y vuestro interés se centrará en la nueva consola. Pero este cambio será progresivo, y de la misma manera, poco a poco y sin prisas, queremos nosotros adaptarnos a este cambio. Preferimos manteneros informados a la mayoría de vosotros, nuestros lectores, que al fin y al cabo sois la razón de que PlayManía exista. Saltar de golpe al futuro no sería justo para vosotros. Esperamos que estéis de acuerdo, y que nos os sorprendáis demasiado al ver que PS2 no ha pasado a ser la estrella de nuestras páginas. Por el momento... ¡Viva PlayStation!

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Francisco Javier Mariscal.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Sonia Ortega.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
JEFA DE PUBLICIDAD: Nuria Sancho
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 3/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



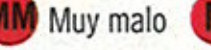


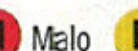
¿CÓMO PUNTUAMOS?

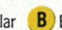
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

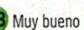
Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:







MM Muy malo M Malo R Regular B Bueno MB Muy bueno E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

WARM UP!

TENSIÓN: TOTAL
CONCENTRACIÓN: MAXIMA
SANGRE FRÍA: INDISPENSABLE...
Y EL BOTÓN PAUSA.
¡PARA CUANDO EL ESTRÉS TE SUPERE!

Se acabó la vuelta de precalentamiento. Llueve. El calor que se desprende de los motores a 10 cilindros contrasta con las condiciones climáticas locales. Los semáforos rojos se encienden uno por uno. Varios rugidos estridentes desgarran el cielo. De ambos lados de la pista brota un clamor histérico. Los semáforos rojos se apagan: primera, patinaje, segunda, tercera, cuarta... Primer frenazo fuerte antes de la primera chicane. Por poco se bloquean las ruedas. Los amortiguadores delanteros se aplastan y se estiran brutalmente al volver a acelerar. A una velocidad de unos 340 km/h, las proyecciones de agua limitan la visibilidad a unos 50 metros. El guardarraíl pasa muy cerca, la adherencia es más bien escasa, el ritmo es vertiginoso...

Versión íntegra en castellano







OUTINUP.COM

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



COMMANDOS 2 prepara su emboscada a PS2

Después del sorprendente éxito de Commandos en PC, del que se han vendido hasta la fecha un millón doscientas mil copias en todo el mundo, Pyro Studios no se ha dormido en los laureles y está trabajando en la tan esperada secuela del juego para PlayStation 2, que saldrá por el mes de Junio. Atención a esta fecha.

PlayStation 2 se vestirá de gala para recibir a la estrategia pura y dura, en uno de los mejores títulos del género y que, para más señas, está siendo desarrollado por un grupo de programación español, Pyro Studios. "Cazi na". Actualmente el programa se halla en pleno desarrollo, aunque ya están apareciendo datos muy interesantes sobre las características de este nuevo y especial juego de estrategia en tiempo real que va a arrasar en cuanto empiece a correr por los jóvenes circuitos de la recién nacida consola.
Nuestro objetivo será controlar a un grupo de valientes que estará constituido por seis hombres, cada uno de ellos con una habilidad diferente. De este modo, las misiones se desarrollarán con un fuerte componente estratégico, al tener que elegir cuidadosamente quién de ellos debe intervenir en cada momento. Un conductor, un boina verde, un experto artificiero, un espía, un francotirador y un marine son los soldados de élite que tendremos que infiltrar en el campo enemigo, plagado de alemanes.
Las doce misiones que vamos a tener que realizar serán complejas y estarán ubicadas en escenarios enormes con un grado de detalle que resulta totalmente asombroso. Además, Pyro Studios asegura que un jugador normal tardará unas setenta horas reales de juego para acabarse el título. Comparándolo con las trece horas de una aventura del tipo *Resident Evil*, os podéis hacer una idea de la bestial duración de *Commandos 2*.
A la espera de que por fin caiga en nuestras manos esta joya, tendremos que conformarnos con las pantallas que os adelantamos en esta noticia. No desesperéis que los días pasan y el comienzo del veranito con su mes de Junio está a la vuelta de la esquina. ¿O no? Bueno, ya os contaremos más cosas para endulzar la espera.





Fijaos bien en el altísimo grado de detalle de esta localización. ¡Si hasta se pueden ver los cristales de color de la vidriera de la iglesia!



¡Qué maravilla de acorazado! Y lo mejor de todo es que podremos colarnos en su interior para verlo por dentro.



Infiltrarse en territorio enemigo requerirá medir nuestros pasos. Si nos detecta un sólo alemán, estaremos perdidos.

En desarrollo

El aspecto gráfico está siendo cuidado con un esmero muy especial, como demuestran los minuciosos bocetos que se han realizado tanto de los escenarios como de los personajes. Los interiores de los edificios se están diseñando con mucho realismo, y se incluirá todo tipo de mobiliario. Aunque mención aparte merecen los preciosistas escenarios que recrearán localizaciones de Asia y el Pacífico.
Además, los chicos de Pyro están pensando incluso en incluir un personaje más, un experto ladrón que se uniría a nuestro equipo de valientes soldados.



VIRGIN nos llevó de fiesta

Con un despliegue de medios espectacular, y sobre todo, con mucho sentido del humor, Virgin organizó un evento en la sala "La Riviera" de Madrid donde presentó las novedades de estas Navidades y del próximo año. En medio de toda la gente que se congregó y del humo provocado por los efectos especiales, pudimos asistir a la presentación de juegos como *Sacrifice*, *Giants* o *Baldur's Gate II*, aunque sin duda alguna, el plato fuerte de la noche fue la presentación de *Dino Crisis 2* para PlayStation. Entre el humo, las risas y la barra libre, diversos actores, caracterizados bastante bien, todo hay que decirlo, amenizaron el evento apareciendo entre presentación y presentación para realizar diversas actuaciones relacionadas con cada juego en cuestión, y mostrando más paciencia que cien santos juntos al posar de varias formas distintas para toda la prensa allí presente. Así, pudimos ver a los protagonistas de *Dino Crisis 2* disparar, correr, hacer volteretas y parapetarse detrás del mismo público ante la amenaza invisible de los dinosaurios. También pudimos asistir al sacrificio de una mujer para obtener poderes paganos (*Sacrifice*), la lucha encarnizada de tres razas por el control de una isla (*Giants*) y por último, la demostración de las habilidades de tres personajes mágicos (*Baldur's Gate II*). La verdad es que todo estuvo muy bien realizado, pudimos ver a un hombre vestido de chuleta gigante, corriendo por todo el local y haciendo clara alusión al anuncio de televisión de *Dino Crisis 2*, incluso disfrutamos de las dotes artísticas y bailarinas de la gente de Capcom. Todo un espectáculo en el que nos lo pasamos de miedo.

Los protagonistas de Dino Crisis 2 nos dieron más de susto con sus armas...



Aquí tenéis a Teresa y Tito, de Virgin, en un momento de la presentación.



En un ambiente genial, la fiesta se prolongó hasta altas horas de la madrugada. ¿Os imagináis nuestras caras el resto de la semana?

La Serie Valor sigue creciendo





A la larga lista de juegos que ya están en el mercado dentro de la Serie Valor, se unen ahora otros tres más: de Acclaim: *Alien Trilogy*, *Re-Volt* y *Bust a Move 2*. *Alien Trilogy*, es un shoot' em up subjetivo tenebroso y difícil que, pese a que lleva mucho tiempo en el mercado sigue siendo genial. *Re-Volt*, nos pondrá a los mandos de un coche de Radio Control para recorrer divertidos circuitos. Por último, *Bust a Move 2* nos ofrece una oportunidad muy económica de disfrutar de uno de los mejores puzzles de todos los tiempos. Como todos los juegos de la Serie Valor, el precio de estos títulos es alucinante: 2790 ptas.

Ganadores de los pasatiempos de noviembre

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Medal oh Honor Undergraund* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del mes de octubre. Enhorabuena a todos.

- **Pedro Seijo Gómez** .... A Coruña
- **Fernando Gómez Marcos** .... Álava
- **Javier Del Olmo Muñoz** .... Albacete
- **José M. Rivero Piñera** .... Asturias
- **Raúl López Martínez** .... Barcelona
- **Gorka Beriain Goikoetxea** .... Bizkaia
- **José L. Moreno Mínguez** .... Córdoba
- **Héctor González Fernández** .... León
- **Alejandro Flores Fernández** .... Lugo
- **Ezequiel Antoranz Santos** .... Madrid
- **Fco. Javier Rubio Andrés** .... Madrid
- **José J. Morillo Del Río** .... Madrid
- **Jonathan González Manzano** .... Madrid
- **Angel J. Picher Serantes** .... Madrid
- **José M. Hualde Casimiro** .... Navarra

Aplisoft estrena nuevo volante

Al abundante mercado de los volantes y accesorios de conducción para PlayStation se une ahora el volante para motos que AppliSoft lanza estas Navidades. El volante, llamado Moto Ducati Corse, presenta un diseño llamativo y atrayente, simulando hasta en los más mínimos detalles los mandos de una moto de competición. Este volante cuenta con la licencia Ducati y es compatible tanto con los juegos de conducción de PS2 como de PlayStation, lo que supone todo un acierto, aunque es verdad que todos los accesorios que están saliendo ahora son compatibles con ambas consolas. Si eres un amante de la velocidad sobre dos ruedas, esta es tu oportunidad de vivir la emoción que proporcionan esos juegos al máximo. Su precio de venta recomendado es de 10.990 ptas.



Boarder Se apunta a PlayStation

La marca Boarder, conocida por sus productos para usuarios de Pcs, ha decidido ampliar su oferta y llegar también a los usuarios de PlayStation. En su primera salida al mercado con productos exclusivos para PlayStation, Boarder nos presenta un variado surtido de accesorios, entre los que destacamos una torre archivo para juegos de PlayStation, una funda para memorias y un pack compuesto por un Gamepad con dual shock, un cable RGB y una tarjeta de memoria de 4 Mb. La torre archivo tiene una capacidad máxima de 12 juegos, aunque en horizontal podéis guardar más CDs de música, y cuenta con una cerradura con llave incluida. Esta torre, acabada en negro, cuenta con un diseño muy futurista y saldrá a un precio de 3.495 ptas, lo que hace que esté al alcance de cualquier usuario que quiera colocar de una vez su colección de juegos.

La funda para memorias permite guardar tres tarjetas de memoria perfectamente sujetas, y un juego con sus instrucciones. Cabe perfectamente en la Torre Archivo anterior y por sólo 995 pesetas te llevas dos unidades.

Por último, el Kit CrossCheck PSX ofrece la posibilidad de llevarte a casa un gamepad con función dual shock, un cable RGB para conectar la consola a la televisión con mejor resolución y una tarjeta de memoria de 4Mb por tan solo 6.995 ptas, sin duda, el mejor regalo para estas navidades a cualquier consolero que quiera ampliar su repertorio de accesorios. Todo esto con la calidad y profesionalidad que Boarder lleva ofreciendo a sus usuarios desde siempre. Tranquilos, que ya analizaremos estos productos en profundidad.

Las tiendas virtuales crecen



Flexiline, entre otras cosas, distribuidora de periféricos para PlayStation, ha decidido reforzar sus dos tiendas virtuales ofreciendo una nueva serie de productos y novedosos servicios. La tienda virtual Flexigames, dedicada a la venta de juegos y accesorios, ha sufrido un cambio considerable en su diseño y resulta mucho más fácil y rápido navegar por ella. Flexigames ofrece además la posibilidad de solicitar gratuitamente su catálogo, participar en concursos, consultar trucos y puntuar y valorar los productos que ofrecen. Entre la amplia gama de productos, destacan los artículos exclusivos de Flexiline, como el Motorbike, productos Joytech o las memorias personalizadas para PlayStation. Podéis visitar las tiendas y hacer vuestras compras en www.flexiline.es.

Gymkana Playstation 2



El pasado jueves 16 de Noviembre se celebró en el Hard Rock Café de Madrid una Gymkana PlayStation 2. El premio era, ni más ni menos que, una nueva y flamante PlayStation 2 para el ganador y diversos lotes de juegos para los finalistas.

Tras varias rondas de clasificación, los 8 mejores jugadores de PlayStation 2 del concurso se enfrentaron mutuamente sin dar ni recibir cuartel, demostrando todos sus conocimientos en varias rondas de preguntas y exhibiendo toda su pericia en juegos como *Tekken Tag Tournament*, *Dead or Alive 2* o *Ridge Racer V*. La competición fue durísima y el vencedor, Ernesto Martínez Viejo, demostró ser un auténtico conocedor del mundo PlayStation y todo un experto jugando, incluso bastantes días antes del lanzamiento de esta esperada consola de Sony en nuestro país.

Los más vendidos

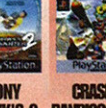
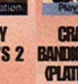
(del 15 de noviembre al 5 de diciembre)

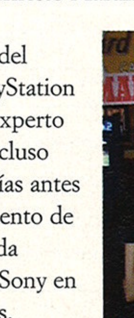
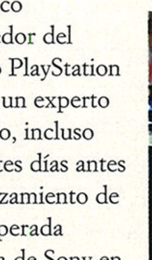








1	GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
2	DRIVER 2
3	FIFA 2001
4	FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
5	METAL GEAR
6	MEDAL OF HONOR (PLATINUM)
7	SPIDERMAN
8	PARASITE EVE II
9	TONY HAWK'S 2
10	CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)

*Lista facilitada por Centro Mail

CENTRO MAIL
Vende la primera PS2

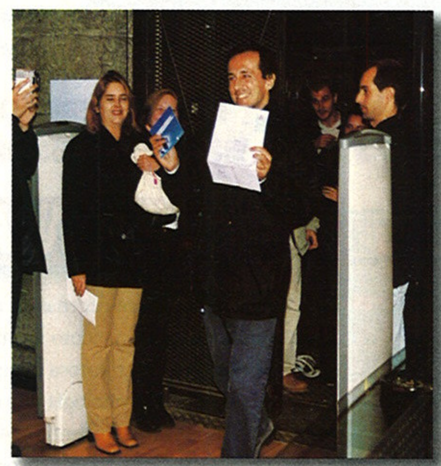
Centro Mail, un día antes de su lanzamiento oficial y después de llegar a un acuerdo con Sony, comenzó la venta de la nueva PlayStation 2 la noche del 23 de noviembre, convirtiéndose de este modo en ser los primeros en poner a disposición de los excitados usuarios la tan esperada consola.





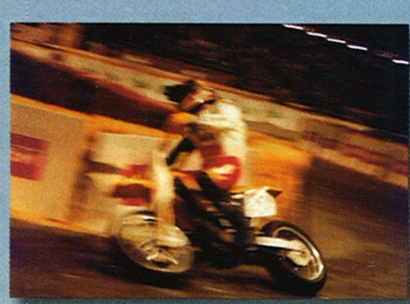
La televisión se hizo eco del evento, y aquí podéis ver a un reportero de Tele Madrid entrevistando al primer usuario español en poseer una PS2.

Concretamente, la primera tienda que puso a la venta esta nueva máquina fue la situada en la Calle Preciados 34 de Madrid, donde más de un centenar de personas se agolparon en las puertas de entrada de la tienda, esperando a que llegara la hora en la que pusieran por fin en sus manos la flamante PS2.
Otras tiendas de la cadena Centro MAIL abrieron también sus puertas el mismo día para entregar de este modc las numerosas reservas a los clientes que habían solicitado en su día la consola. Por poner un ejemplo, a las 23 horas en el Centro Mail del centro comercial Gran Vía de Alicante ya tenía una larga cola de gente, que esperaba para recoger su consola a las 12 en punto de la noche. Allí, además de PS2 se repartieron regalos a todos los asistentes y se ofreció algo de comer y de beber. El ágape cumplió su cometido, ya que se vendieron 300 consolas, y hubo gente que no se la pudo llevar, porque Sony no le había mandado su reserva. La venta de la consola se alargó hasta las 2 de la madrugada.
Sin duda, fue una jornada festiva para todos los que estábamos deseosos de recoger nuestras flamante consola cuanto antes.



El primer comprador de PS2 entró en la tienda así de sonriente y mostrando su cupón de reserva.

Increíble y divertida presentación de Ducati World



Además de disfrutar del espectáculo de la competición también pudimos participar en varias exhibiciones.



Recientemente tuvo lugar en el primer Campeonato de Supermotard de la Comunidad de Madrid, cuyo co-patrocinador, Acclaim, aprovechó para presentar su próximo lanzamiento, *Ducati World*. El marco no podía ser más adecuado, pues allí se congregaron multitud de apasionados del mundo de las motos. Todos los visitantes del Campeonato pudieron también probar las fuertes sensaciones del juego gracias a la demo-station que Acclaim colocó en su stand. Además, se organizaron una serie de exhibiciones de acrobacias, derrapes y competiciones contando con pilotos de la talla de Emilio Alzamora, David Checa, Sete Gibernan, Fonsi González Nieto, Pablo y Gelete Nieto, Loris Capirossi y un montón más de campeones. Como era de preveer, el ganador de la competición fue Emilio Alzamora, campeón del mundo el pasado año en la categoría de 125 C.C.
La diversión fue la clave para un acontecimiento muy interesante. Ahora solo falta saber si *Ducati World* nos podrá devolver fielmente toda la espectacularidad y diversión que ofrece este magnífico deporte.

Breves & Fugaces

- Este mes, los más vendidos en Japón para PlayStation han sido *Fist Of The North Star* (basado en el famoso manga) y *Super Hero Avengers*. Para PS2 han sido I´*am a Supervisor*, que nos convierte en el entrenador de un equipo de baseball, y *Angelique Trois*, una especie de anime interactivo.
- Por todo lo que se ha comentado este último mes, a lo largo del año 2001 podremos disfrutar de una larga lista de juegos para PS2, a la que ahora se han sumado el fabuloso shoot´em up subjetivo *Half Life*, la nueva entrega de la saga *G-Police*, la continuación de *Ape Escape* y las correspondientes adaptaciones de la película Gladiator, sin olvidarnos de *Syphon Filter 3* y *Giants*, el último éxito en PC. Como colofón, los últimos rumores apuntan a que es más que probable que Son Goku y el resto de la tropa de Dragon Ball protagonicen nuevos juegos para PS y PS2.
- Seguimos con Capcom. Este mes, la compañía japonesa ha anunciado el lanzamiento de *Resident Evil Code Veronica Complete* para PS2, una versión mejorada del juego de Dreamcast. Además, ha dado a conocer otro de sus proyectos, *Devil May Cry*, que adoptará el desarrollo de un Survival Horror, y ha confirmado que *Onimusha* estará a la venta en Japón el 25 de enero, junto a un disco especial con el "making off".
- Tras numerosos rumores, Square ha confirmado que *Final Fantasy X* no presentará opciones para jugar a través de Internet, y que el juego se pondrá a la venta en marzo en Japón .
- Una subsidiaria de Koei, Ergo Soft, ha anunciado que antes de que acabe el año fiscal, los usuarios nipones de PS2 podrán navegar por Internet y reproducir mp3 en su consola. El navegador y el reproductor se venderán por separado.

Nintendo Acción

Te regala el vídeo con las novedades de Nintendo

Majora´s Mask, Mario Tennis, Mario Party 2, Donkey Kong Country... Están todos en el vídeo que te regala este mes Nintendo Acción. Una cinta de 25 minutos en la que vas a disfrutar con los últimos títulos disponibles para Nintendo 64 y Game Boy. En la revista, el tema estrella es de nuevo *Pokémon*. Incluyen un superreportaje en el que analizan todos los juegos disponibles y toman contacto con las nuevas ediciones Oro y Plata. Los estrenos más destacables son *Mickey´s Speedway USA* (regalan 20 cartuchos) y *Trading Card.*
En el suplemento Revista Pokémon publican las últimas entregas de las guías de *Pokémon Snap* y *Pokémon Amarillo*, y los primeros trucos para *Pokémon Trading* Card.



en las consolas de nueva generación

El juego de estrategia más laureado de todos los tiempos está a punto de llegar a las consolas de 128 bits y, como no podía ser de otro modo, Hobby Consolas presenta en su número de Enero un amplio reportaje exclusivo en el que desvelan todas las claves del juego de Pyro. Además, podréis disfrutar de un suplemento especial con las guías del último *Zelda* para N64, *Shenmue* para Dreamcast y la segunda parte de *Dino Crisis* para Playstation. Pero eso no es todo, *Resident Evil* y *Tomb Raider* regresan, esta vez a la consola de Sega, mientras que *Rayman* lo hace en PS2. Y por si no fuera suficiente las novedades del número 112 se completan con lanzamientos del calibre de *Dance Dance Revolution* en la consola de Sony y la última aventura de James Bond para Nintendo 64.



Computer Hoy 57



La Navidad también llega a Computer Hoy con un bazar lleno de “ideas” para regalar, aparte de un megasorteo de 365 productos, en el que sólo has de enviar una postal de Unicef y el cupón correspondiente. También encontraréis un práctico reportaje dónde se explica cómo crear, con varios programas, tus propias y originales tarjetas de Navidad.
Por otro lado, se analizan aparatos multifunción (impresora, escáner, módem/fax o copiadora), los traductores de inglés más actuales, y, para olvidarte del revelado de fotos, las cámaras digitales más interesantes. Como siempre, por sólo 250 pesetas.

PC Manía más páginas, más productos analizados

PC MANÍA

De cara a la Navidad, PC Manía analiza decenas de productos de última generación, como los mejores PDAs, sometidos a una rigurosa comparativa. Los fanáticos de la tecnología encontrarán en el profuso informe de Pentium 4. ¿Problemas con el PC? Artículos prácticos os ayudarán a usar las herramientas del ordenador o testear su potencia. Por otra parte, la calidad de los portales de Internet dejará de ser un misterio gracias al exclusivo reportaje preparado por los expertos de PC Manía. Y, de regalo, dos CDs: una aplicación completa de Data Becker y el esperado Top Shareware, para los que quieren exprimir al máximo su PC.

Juegos & Cia

Aprovechando que las navidades las tenemos encima, qué mejor momento para hablar de Lara Croft y de su última aventura para PC, Dreamcast y PlayStation. Por si esto te parece poco, inician la solución paso a paso de *Tomb Raider Chronicles* en las mágicas calles de Roma. En el reportaje especial hablan de los mejores juegos de velocidad, con más de 25 títulos comentados. ¡Ah!, y de regalo, un cómic exclusivo basado en el juego de PC *Crimson Skies* acompañado de un precioso póster doble.



Lo mejor del 2000

Comienza un nuevo año y Micromanía te presenta las novedades que podrás disfrutar durante todo el mes de Enero. Además, han preparado un especial con algunos de los juegos y periféricos más recomendables del 2000, para que completes tu colección con títulos indispensables. También podrás encontrar juegos como *Giants, No One Lives Forever, ShenMue, Tomb Raider Chronicles, Pro Rally 2001, Aiken's Artifac*, junto a un montón de Patas Arriba, tus secciones favoritas, y avances de todo lo que nos espera en el 2001.

Micromanía

Revista oficial DREAMCAST

Vuelve un clásico del terror

El final de año depara a Dreamcast una invasión de zombies con el estreno de *RE3: Nemesis*. Además de novedades como *Dino Crisis, Capcom vs SNK, UEFA Dream Soccer* o *Jedi Power Battles*. La revista presenta también un reportaje de futuro que adelanta los diez títulos que triunfarán en el 2001, así como una guía del primer disco de *Shenmue*. En el apartado práctico, veréis un reportaje sobre la tarifa plana, y amplios especiales de la Guía de Compras y la sección de Trucos. El DreamOn incluye seis demos jugables, con títulos como *Super Runabout* o *Speed Devils Online*.



Está tan bueno que voy a poner su foto en mi página web.

Voy a proponerles en un e-mail que nos lo juguemos a la consola.

Si supiesen que ya me ha dado la dirección de su web...

LA BANDA

Se nota que iespana.es ya está aquí.

Llega el mejor portal de Europa para crear páginas web gratis... y para todo lo demás:



Espacio de disco ilimitado.
Real Video, Real Audio.
Base de Datos Estable.



E-mail.



Favoritos y Guía Personal.



Chat.



Foros.



Agenda Personal.



iespana.es

Vanishing

¿El último gran juego de velocidad

Los supuestos límites técnicos de PlayStation se desvanecen con la cercana aparición de *Vanishing Point*, un juego de velocidad que promete una realización técnica nunca antes vista. ¿Estaremos ante el juego de coches definitivo?









Clockwork Games ha conseguido erradicar el molesto popping, consiguiendo además una fabulosa sensación de profundidad y lejanía que para sí querrían muchos juegos de coches de PlayStation.

El proyecto *Vanishing Point* nació por casualidad, fruto de la unión de unos cuantos amantes de los videojuegos que querían hacer algo distinto dentro del manido género de la velocidad, algo que introdujera novedades tanto en el nivel técnico como en el concepto de juego. Una de las primeras metas que se fijaron fue dar forma a un motor gráfico que no utilizara efectos como el "popping" o la niebla para ocultar la formación de los escenarios. Una vez conseguido el engine 3D, el título del juego vino solo, ya que *Vanishing Point*, significa en inglés punto de fuga, o lo que es lo mismo, el lugar del horizonte en el que un objeto deja de verse.

A tenor de las primeras betas que hemos podido probar, es cierto que *Vanishing Point* ha erradicado por completo el popping, y el horizonte se desdibuja en la lejanía sin necesidad de utilizar ningún tipo de efecto gráfico. Pero por fortuna, *Vanishing Point* no se ha quedado en un mero avance tecnológico, y va un poco más allá...

Variedad, calidad y cantidad

Aunque todavía es pronto para entrar en detalles, *Vanishing Point* contará con más de 30 vehículos reales pertenecientes a fabricantes tan prestigiosos como BMW, Audi, Lotus o Ford, sumándose de este modo a la ya habitual costumbre de ofrecer una experiencia real en lo referente al control de cada modelo. Por esta razón, sus creadores están trabajando muy fuerte en todos los aspectos de la mecánica de cada coche, ya que será muy, pero que muy distinto controlar un

Fieles hasta en el más mínimo detalle

Siguiendo la moda de los últimos bombazos para PlayStation, como *Gran Turismo 2, World Touring Cars* o *Need For Speed, Vanishing Point* contará con más de 30 vehículos reales pertenecientes a marcas tan prestigiosas como Audi, Lotus, Wolkswagen o Ford. Cada uno de los modelos contará con una sobresaliente puesta en escena que respetará todas y cada una de las facetas de cada vehículo, desde el diseño de los tapacubos a la gama de colores pasando por los escudos y pegatinas que caracterizan a su carrocería. Juzgar por vosotros mismos...



Point

para PlayStation?


Por ahora, *Vanishing Point* cuenta con ocho circuitos, aunque puede incorporar alguno más.


Los circuitos presentarán abundantes detalles ornamentales y, pese a ello, no se ralentizarán.


Todavía falta por ajustar algunos aspectos de la conducción, aunque será más bien arcade.







Dodge Viper a un Ford Focus. Esta búsqueda del realismo también se extenderá a otros aspectos del juego, como el tráfico de cada circuito, que ha sido dotado con una extraordinaria Inteligencia Artificial para actuar en todo momento de manera consecuente a nuestras acciones.

En este acercamiento a *Vanishing Point* no podíamos dejar de hacer mención a sus numerosos y variados modos de juego, entre los que podremos encontrar competiciones y pruebas contrarreloj, eventos al más puro estilo rally e incluso un modo Stunt, en el que tendremos que demostrar nuestra pericia a la hora de superar una serie de retos. Y eso sin contar con sus modos 5 multijugador, en los que la diversión se disparará hasta cotas verdaderamente elevadas.

Nuestra primera impresión

Esta es la segunda beta que vemos de *Vanishing Point*, y hemos notado un gran evolución sobre lo que vimos en verano. Todavía quedan algunas cosas por mejorar e implementar, pero lo cierto es que *Vanishing Point* tiene visos de ser uno de los últimos grandes juegos de velocidad para PlayStation. De aquí a un par de meses, cuando el juego esté acabado, podremos salir de dudas.


El modo Rally nos invitará a recortar nuestros propios tiempos en una serie de circuitos.

Prueba tu pericia

Stunt GP es una de las modalidades que más va a diferenciar este título de los demás juegos de coche. En ella tendremos que superar una serie de retos de lo más variopinto, que van desde explotar un determinado número de globos hasta superar una serie de metros en un salto. Es, dejando a un lado las cuestiones técnicas, una de las mayores, y más divertidas, innovaciones en materia jugable.

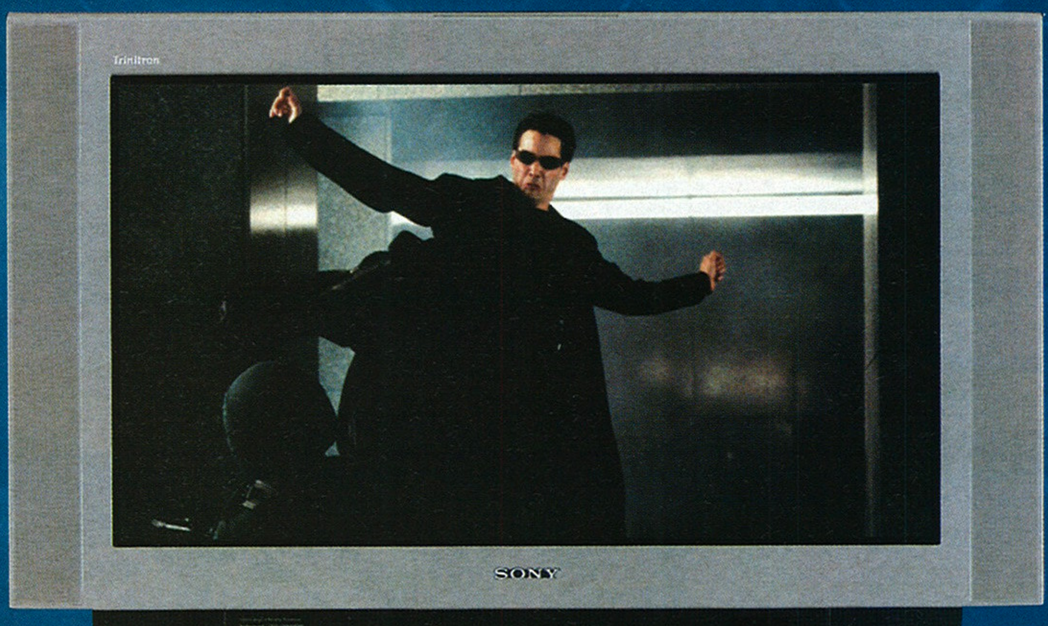


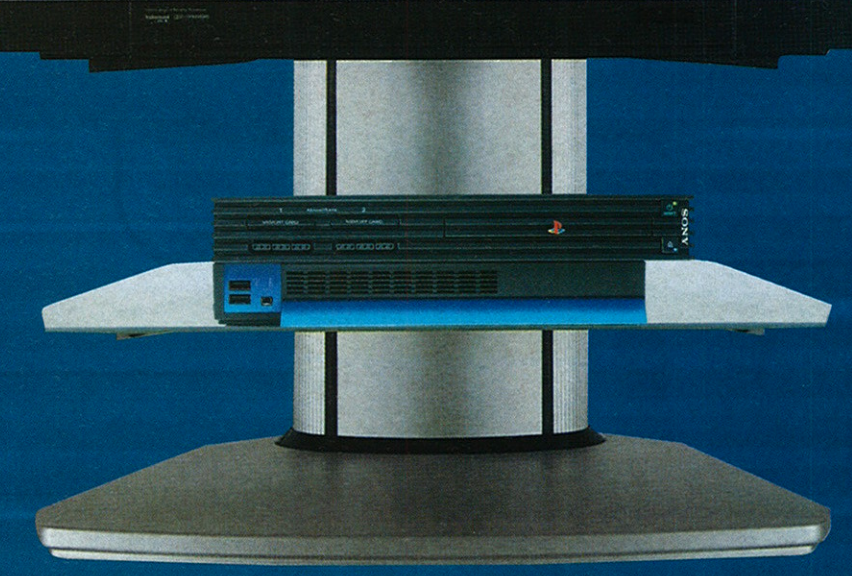




Entra en la era de LA IMAGEN Y EL SONIDO DIGITAL

Como sabéis, PlayStation 2, además de una consola de videojuegos, es un reproductor de vídeo DVD. Desde el momento en que la saquemos de la caja, PS2 puede reproducir películas en DVD acercándonos la mejor tecnología en lo que vídeo doméstico se refiere. La duda es si la consola está a la altura de los reproductores convencionales, si de verdad merece la pena. Pues vamos a tratar de averiguarlo.





Durante este último año, el vídeo DVD ha experimentado un auge muy importante, hasta el punto de que hoy en día existen más de 2.000 títulos en el mercado europeo y casi todas las compañías de electrónica apuestan con sus productos por este vanguardista formato. Lo que pocos saben es que el DVD nació de manera oficial en 1996, fruto de una "fusión" entre el CD de superdensidad de Toshiba/Time Warner y el CD Multimedia de Sony/Phillips, y se mostró al público por primera vez en la feria de consumibles electrónicos de las Vegas. Tras esta primera aparición, las productoras cinematográficas y las compañías informáticas negociaron un estándar único para todo el planeta, para que de este modo se pudieran empezar a fabricar los reproductores y las películas sin peligro de que existieran distintos formatos. Así, en 1998 aparecieron los primeros reproductores y películas en formato DVD...

DVD: la mejor calidad de imagen y sonido y una enorme capacidad.

Igual que ocurriera en su momento con el CD y el vinilo, el DVD está relegando a las cintas de vídeo tradicionales a un segundo plano. Las razones son obvias: el DVD ofrece una calidad de imagen y sonido digital muy por encima del sistema analógico de la cinta y no se deteriora, lo que garantiza la misma calidad de reproducción del primer día, por mucho tiempo que pase o por muchas veces que visionemos una película. Además, la enorme capacidad de estos discos permite almacenar cientos de datos que van más allá de la película en sí. Así, lo normal es que una película en DVD nos ofrezca una serie de extras imposibles de añadir en una cinta, como escenas extras, explicación de los efectos especiales, distintos

PS2 FRENTE A UN SISTEMA DE GAMA MEDIA



En este cuadro podéis encontrar un breve resumen de las principales cualidades de PS2 frente a un reproductor de gama media de Sony. Algunas de las opciones todavía no están disponibles en PS2, aunque es muy posible que en futuras actualizaciones del "driver" las incorpore.

	PS2	DAV-S300
Precio	74.990 ptas	159.000 ptas.
Detección del disco	12-18 segundos	1 segundo
Acceso al disco	7 segundos	7 segundos
Calidad de imagen	Excelente	Excelente
Conectividad*	Bien	Excelente
Opciones de imagen	Muy buenas	Muy buenas
Opciones de sonido	Buenas	Excelentes
Sistemas de audio	DTS, Dolby Digital	DTS, Dolby Digital
Decodificador**	No	Sí
Sistema de altavoces**	No	Sí



El sistema DAV-S300 viene equipado con un juego de 6 altavoces, los necesarios para conseguir el sonido envolvente.

*Nos referimos a los puertos de conexión-expansión que presenta, que en el caso de PS2 corresponden a una salida óptica y un puerto multi AV.

** La mayoría de los Vídeos DVD no tienen decodificador, por lo que, como en el caso de PS2, hay que comprarlo por separado.

LA CALIDAD DE LAS PELÍCULAS EN DVD ES MUY SUPERIOR A LA DE LAS CINTAS, POR LO QUE SE VA A CONVERTIR EN EL ESTÁNDAR DEL FUTURO.

finales, subtítulos y doblaje en varios idiomas... Por supuesto, todo ello con lo que implica el hecho de que sea un formato digital. Es decir, acceso directo a un capítulo (como cuando saltamos de una canción a otra en un CD) o posibilidad de ver la explicación de cómo se hizo un efecto especial al mismo tiempo que disfrutamos de la escena.

Obviamente, el reproductor es muy importante para disfrutar a tope de todas estas posibilidades y tiene que estar preparado para soportarlas. La pregunta es si PlayStation 2 está a la altura, tanto a la hora de reproducir el vídeo y el audio con calidad digital, como a la hora de permitirnos el acceso a los extras del DVD. Para comprobarlo, hemos comparado la consola con un reproductor de gama media de Sony, y estos han sido los resultados.

El reproductor de PS2 frente a uno de gama media.

Antes de lanzamiento de PS2 en el mercado japonés, se escribieron ríos de tinta sobre la calidad del reproductor de vídeo DVD de la nueva consola de Sony, y casi todos los rumores apuntaban a que presentaría unas prestaciones mínimas. De aquellos cuchicheos poco queda, ya que la versión japonesa demostró sobradamente su calidad, a pesar de los supuestos fallos del primer millón de consolas... »

LOS MENÚS

Los dos sistemas de reproducción tienen unas opciones de configuración muy parecidas, pero también tienen algunas diferencias apreciables, como el grado de accesibilidad o el tiempo que tardan en detectar el disco y, acto seguido, acceder a los datos. Aquí tenéis algunos ejemplos:

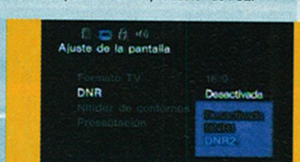
PlayStation 2



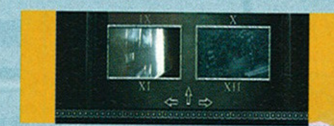
Detección de disco. PS2 tarda unos 15 segundos en detectar el disco, ya que también es una consola.



Panel de control. Pulsando el botón Cuadrado accedemos a este menú que contiene todas las acciones posibles del reproductor de PS2.



Ajustes. En lo referente a opciones, los dos sistemas presentan unas opciones de configuración idénticas, incluidos los niveles DNR, formato de la TV...



Reproducción. Quizás PS2 tarda un poco más en iniciar y detener la reproducción del DVD, aunque en marcha apenas se aprecian diferencias palpables, salvo que tengáis un televisor de plasma...



Acceso a los Extras. Finalmente, y tras muchos rumores, PS2 también reproduce los extras de un DVD.

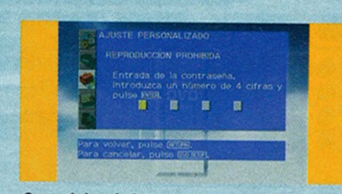
Sony Dav S-350



Insertar disco. La presentación del reproductor DAV es bastante sobria, y una vez introducido el disco, no tarda ni un segundo en detectarlo.



Ajustes. En el sistema DAV, el mando a distancia nos permite realizar todas las acciones, sin tener que acceder a un panel de control, incluso los ajustes.



Control de edad. Por supuesto, ambos soportes permiten configurar la accesibilidad del DVD, es decir, podemos poner topes a la reproducción para que los más pequeños no puedan ver películas X, violentas...



Acceso a menús. La navegación por los menús es idéntica en ambos soportes, y en el caso de PS2 hay que utilizar la cruceta digital o un mando a distancia.0

LA CALIDAD DE REPRODUCCIÓN DE PS2 ES MÁS QUE SUFICIENTE, Y PERMITE ACCESO A TODOS LOS EXTRAS Y OPCIONES DE LOS DISCOS. IGUAL QUE UN REPRODUCTOR DE GAMA MEDIA.

» Las dudas llegaron a Europa después del verano, principalmente porque Sony no hizo ninguna demostración para los medios especializados. Por eso hemos tenido que esperar hasta el 24 de noviembre para comprobar la calidad del reproductor de la PS2 PAL, para acto seguido compararla con la que ofrece un modelo de la gama media. Nosotros hemos escogido el sistema DAV-S300 de Sony, que también es compatible con los sistemas de sonido DTS y Dolby Digital, y además incluye los cinco altavoces satélite y un Subwoofer para potenciar los graves, y cuyo precio ronda las 160.000 pesetas.

La principal diferencia entre ambos reproductores es el tiempo que tarda en reconocer el disco DVD el reproductor de PS2, que suele oscilar entre los 12-18 segundos dependiendo de la película que se introduzca. Una vez detectado, el tiempo de acceso al disco es el mismo, unos 7 segundos, y las principales funciones son idénticas, como la posibilidad de seleccionar el idioma del doblaje y los subtítulos, la búsqueda de capítulos o cambiar el ángulo de las escenas (siempre y cuando la película lo permita). Ahondando un poco más, las opciones de configuración y ajuste también alcanzan un nivel similar, y podemos encontrar desde dos niveles DNR (Digital Noise Reduction) o lo que es lo mismo, la reducción del ruido digital que puede empeorar la calidad de las imágenes, hasta un control paterno, que no es otra cosa que un código de protección para que los menores no vean ciertos tipos de películas; sin olvidar la selección de tipo de pantalla (16:9, 4:3), calidad del sonido (Dolby Digital, DTS) o la elección automática del idioma al introducir una película.

Por lo que hemos visto, el único aspecto en el que PS2 no consigue igualar a un reproductor de gama media es en otro tipo de opciones más específicas, como elaborar programas para reproducir los capítulos en el orden que queramos, y su accesibilidad y control a través del mando a distancia. En este último caso, para utilizar ciertas opciones del reproductor de PS2 es imprescindible acceder al panel de control pulsando el botón Select o cuadrado (dependiendo del mando que utilicemos), ya que todavía no existe un mando a distancia que tenga asignada cada función a un botón. No obstante, no es algo de lo que debamos preocuparnos ahora mismo, ya que el ""driver"", o fichero que controla el reproductor de PS2, puede ser mejorado con nuevas versiones y actualizaciones.

Por lo demás, la calidad de imagen, y las opciones generales alcanzan unos niveles similares, y por tanto PS2 supera con buena nota su careo con otros reproductores. Sin duda, la consola nos va a permitir disfrutar de una calidad de imagen de unos extras impensables con los vídeos tradicionales. Veamos si también supera la prueba del sonido.

LA GUERRA DE LOS MANDOS A DISTANCIA

Uno de los grandes handicaps de PS2 con respecto a un vídeo DVD normal es el tema del mando a distancia. Manejar las opciones del vídeo desde el pad no es muy cómodo, especialmente por el lío de cables, pero además, para acceder a todas las opciones hay que pasar previamente por un menú especial. Por suerte, este tema empieza a tener distintas soluciones.



El mando del sistema DAV.
Los vídeos DVD vienen equipados de serie con mandos a distancia muy completos, desde los que se ejecutan todas las acciones que permite el reproductor. El del sistema DAV es completo hasta decir basta. Tanto, que es fácil perderse en el "maremágnum" de sus posibilidades. Para mayor despiste, debajo del teclado numérico se esconden todavía más botones, destinados a la configuración de lo que es el reproductor en sí mismo.



El mando de Pelican (Adelar).
Ha sido el primer mando para PS2 que hemos probado, aunque ya hay más en el mercado. Resulta limitado comparado con el del DAV, pero presenta las funciones justas: selección de idioma, subtítulos, avanzar y retroceder capítulos, pausa y acceso al menú. El receptor de la señal tiene una ranura que permite conectar el pad, lo que nos evita tener que quitarlo cada vez que queramos jugar.

El mando de la PS2 del futuro.
Aunque todavía no se ha puesto a la venta, Sony va a lanzar en Japón una "nueva" versión de la consola, que incorporará el mando a distancia. Supuestamente, este mando sí cuenta con todas las funciones propias de un reproductor, como demuestra la inclusión del teclado numérico y un mayor número de botones. Desconocemos si llegará a nuestro país, aunque todo es posible.

LOS CÓDIGOS REGIONALES DE LOS DISCOS DVD

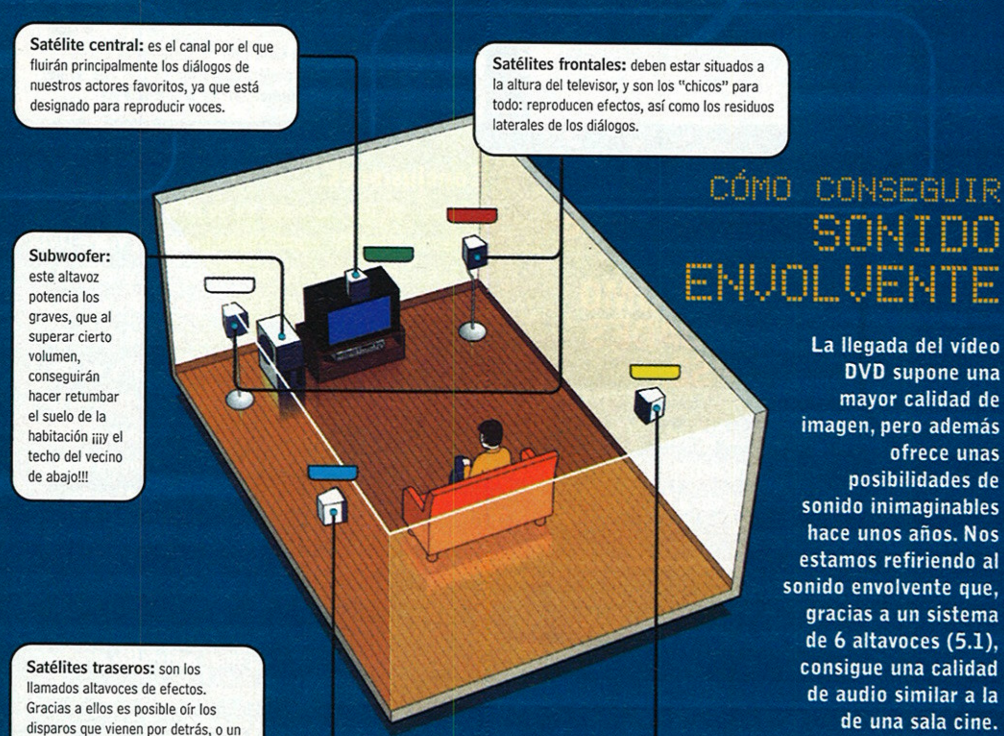


Con el único fin de controlar los lanzamientos de las películas DVD en los distintos países, los estudios cinematográficos se pusieron de acuerdo para "dividir" el mapa del mundo en una serie zonas, imponiendo a su vez que los DVDs de una zona geográfica no se puedan reproducir en otra distinta. De este modo, los estudios evitan que en Europa podamos ver el correspondiente DVD americano de una película que se acaba de estrenar en los cines europeos, como es el caso, por ejemplo, de "Scary Movie", que acaba de ponerse a la venta en los EE.UU. Por eso, antes de adquirir una película en DVD debéis tener en cuenta el código de región o zona que aparece en el dorso de la caja, ya que si la compráis de importación o en otro país, por mucho que también tenga idioma español, es muy probable que no os funcione en vuestro reproductor. Para que no os queden dudas, éstas son las zonas o regiones en las que ha sido dividido el planeta:

- Zona 1: **EE.UU, Canadá**
- Zona 2: **Japón, Europa, Sur África, Oriente Medio (incluyendo Egipto)**
- Zona 3: **Sureste de Asia y Este de Asia (incluye Hong Kong)**
- Zona 4: **Australia, Nueva Zelanda, Islas de Pacífico, América Central, Sudamérica, Caribe.**
- Zona 5: **Europa del Este (Rusia), subcontinente Indio, África, Corea del Norte, Mongolia**
- Zona 6: **China**

La importancia del sonido.

Sin lugar a dudas, éste es uno de los apartados más importantes de los reproductores de vídeo DVD, y una de las facetas que más los diferencian de otros sistemas de reproducción caseros. Los vídeos convencionales no pueden emitir una señal de Dolby Digital, algo que sí puede hacer un vídeo DVD. Esto significa, a grandes rasgos, que para disfrutar de un sonido envolvente real (de esos es los que las balas parece que silban a tu alrededor, y se detecta si un ruido viene de delante o de detrás) hay que tener un vídeo DVD. Además, este vídeo debe tener un amplificador Dolby Digital integrado (lo que no es muy frecuente), o bien conectarse a uno de estos aparatos para poder separar el sonido en 6 canales (tres delanteros, dos traseros y el subwoofer). En este sentido, el sistema DAV-S300 tiene amplificador integrado, dispone de 6 altavoces de serie, y ofrece una calidad sobresaliente a la hora de reproducir DVDs con sistema DTS o Dolby Digital. Además, el reproductor presenta una serie de ecualizaciones pregrabadas que permiten disfrutan de un sonido más ajustado a la película que estemos viendo, ya sea de ciencia ficción o un musical. Por su parte, aunque PS2 es capaz de reproducir los sistemas DTS y Dolby Digital, inicialmente no podremos aprovecharlo a menos que tengamos en casa un amplificador digital. PS2 no lleva integrado »



CÓMO CONSEGUIR SONIDO ENVOLVENTE

La llegada del vídeo DVD supone una mayor calidad de imagen, pero además ofrece unas posibilidades de sonido inimaginables hace unos años. Nos estamos refiriendo al sonido envolvente que, gracias a un sistema de 6 altavoces (5.1), consigue una calidad de audio similar a la de una sala cine.

LOS SISTEMAS DE AUDIO

Todos hemos oído hablar de sistemas de sonido con nombres que suenan a gloria, como Dolby Surround, pero ¿sabemos qué es o en qué se diferencia de otros? Aquí os hablamos de los sistemas más habituales, haciendo especial hincapié en los dos últimos, que son los que reproduce PS2:

DOLBY SURROUND

Dolby Surround: es un sistema de reproducción multicanal de audio que se basa en el Dolby Estéreo. Es de tipo analógico, y partir de la codificación de 2 pistas proporciona cuatro canales de audio separados (Izquierdo, Derecho, Central y Surround).

DOLBY SURROUND PRO • LOGIC

Dolby Surround Pro-Logic: es un sistema Surround mejorado que, partiendo de una base similar, consigue una mejor separación de los canales y que, además, permite obtener un canal específico para frecuencias bajas (o lo que se llama 4.1 canales).

Dolby Digital (también conocido como DD o AC-3): es un sistema de codificación digital con compresión de audio que permite la reproducción de cinco canales independientes, más uno adicional para bajas frecuencias. De este modo, los sistemas con Dolby Digital presentan tres canales frontales (izquierdo, central y derecho), dos traseros de efectos y uno de frecuencias bajas (también conocido como 5.1 canales). Como última curiosidad, os diremos que el sistema Dolby Surround Pro-Logic está incluido en el Dolby Digital.



DTS: estas siglas corresponden a Digital Theatre System, y es un sistema de sonido diseñado por los estudios Universal para las salas de cine. También ofrece 5.1 canales, como el Dolby Digital, aunque su calidad final es superior. Como es caro, por ahora pocas películas en DVD lo llevan, aunque se está imponiendo.



LO QUE DEBO COMPRAR... LO QUE ME VA A COSTAR...

Si queremos disfrutar a tope de las posibilidades que ofrece PS2 como reproductor de Vídeo DVD es imprescindible que nos hagamos con un amplificador y con los altavoces pertinentes.

En el mercado existe una gran variedad de estos aparatos y sus precios oscilan notablemente dependiendo de la marca, las prestaciones y si llevan o no incluidos los altavoces. Es tanta la diferencia, que podréis encontrar amplificadores que, sin altavoces, lleguen a las 500.000 pesetas. Obviamente, esto es una pasada y no merece la pena. Se pueden encontrar muy buenos amplificadores, con altavoces incluidos, sobre 100.000 pesetas. Incluso existen cadenas musicales (con su pletina, lector de CD, altavoces...) que incorporan el decodificador y que se mueven sobre las 120.000 pesetas. En fin, existen muchas soluciones y cada una vale lo que cuesta, así que elegid según vuestro bolsillo y vuestras exigencias. Eso sí, no os gastéis todo en el decodificador si éste no lleva altavoces, pensad que los satélites y el subwoofer pueden ser otro pico importante.
Aquí tenéis unos cuantos amplificadores, todos de Sony, que os mostramos sólo a modo de ejemplo. Ya os decimos que las posibilidades son casi ilimitadas, tanto en marcas como en modelos.



Receptor con decodificador Dolby Digital AC3/DTS/Dolby Digital EX
Sony STR-V555DSB-S. Precio: 285.000 ptas.



Receptor con decodificador Dolby Digital AC3/DTS
Sony STR-DB940B/S. Precio: 145.000 ptas.



Decodificador Dolby Digital AC3/DTS
Sony STR-DE545. Precio: 80.500 ptas.



Decodificador Dolby Digital AC3/DTS
Sony STR-DE445 B/S. Precio: 69.500 ptas.



El cable Óptico (3.990 ptas) es el único medio físico para extraer la señal de audio de PS2 y llevarla a un decodificador.



Kit compuesto por Decodificador Dolby Digital, Subwoofer, y cinco altavoces satélite.
Sony HT-K215. Precio: 93.500 ptas.

CUIDADO CON LAS COMPRAS...

Si ya tenéis vuestra PS2 y después de leer este reportaje pensáis mejorar vuestro sistema de audio para explotar al máximo las posibilidades de los videos DVD, debéis tener muy claras un par de ideas.

1. De un tiempo a esta parte, muchas tiendas especializadas en sonido están empezando a ofrecer amplificadores a un precio muy competitivo, que suele rondar las 50.000 pesetas, pero que sólo soportan Dolby Surround. Os alertamos de esto porque este sistema de sonido no aprovecha ni el Dolby Digital ni el DTS, y por lo tanto no podréis disfrutar de estos dos sistemas durante la reproducción de las películas. Por eso, antes de comprar un amplificador es recomendable cerciorarse de que soporta los sistemas Dolby Digital y DTS.



Decodificador Dolby-Surround Prologic
Sony STR-DE245B-S. Precio: 47.000 ptas.

2. Una vez comprobado el primer punto, el siguiente paso será averiguar si el amplificador/decodificador presenta puertos ópticos. Esto es igual de importante que el primer paso porque sólo con la ayuda de un cable óptico podréis extraer el audio de PS2 para que el amplificador lo decodifique y lo reparta por los 5.1 canales que soportan los sistemas Dolby Digital y DTS. Sólo así podréis disfrutar de la auténtica calidad de sonido que ofrece PS2.



Este amplificador tiene todo tipo de conexiones y algo así sería lo ideal, pero podéis conformaros con que tenga al menos una entrada óptica (arriba a la izquierda).

» el amplificador, por lo que no se le pueden conectar los seis altavoces necesarios. Como mucho, con la consola tal cual lograremos un estéreo de gran calidad. La cosa tampoco mejora mucho si conectamos el cable compuesto (el que viene con la consola) a un amplificador, ya que tan sólo ganamos el canal de baja frecuencia, es decir, lo que emite un altavoz Subwoofer. La única manera de obtener la mejor calidad de audio, es decir, aprovechar el Dolby Digital y el sistema DTS, es disponer de un amplificador capaz de leer estos sistemas y que cuente con puertos ópticos. Y es que sólo a través de un cable óptico podremos pasar la señal de audio para que el decodificador reparta el sonido por los 6 canales (5.1) que soportan los sistemas DTS y Dolby Digital. Obviamente disfrutar de este sonido resulta caro, pero ciertamente merece la pena: la calidad es simplemente brillante.

LA INVERSIÓN EN UN AMPLIFICADOR SE HACE INELUDIBLE PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE LAS POSIBILIDADES VÍDEO DVD DE PS2.

Lógicamente, al no disponer de un amplificador, tampoco presenta una serie de ecualizaciones pregrabadas para ajustar el sonido a las exigencias de las películas.
En cualquier caso, esto ocurre con la gran mayoría de los vídeos DVD del mercado. De hecho, tener un amplificador independiente al vídeo nos permite aprovecharlo para conectar otros aparatos, como el vídeo VHS, un mini-disc o la cadena de música, lo que evita el engorro de un exceso de altavoces.

Conclusiones.

Después de todo lo visto, es de recibo terminar diciendo que PS2, como reproductor de vídeo DVD, ha superado con buena nota todas las pruebas a las que lo hemos sometido. Eso sí, para aprovechar al máximo todo su potencial sonoro tendréis que realizar una inversión en un amplificador y en un juego de altavoces. En los cuadros adjuntos os contamos algunas claves para que sepáis por dónde moveros a la hora de conseguir que vuestra PS2 se convierta en el centro de entretenimiento más importante de vuestra casa.
De verdad, no sabréis lo que es ver una película hasta que probéis a conectar vuestra PS2 a un decodificador digital. Os aseguramos que flipareis cuando sintáis las balas zumbar a vuestro alrededor o podáis oír por dónde se acerca el enemigo... Es una inversión que merece la pena.

Productos y precios facilitados por Sony España.

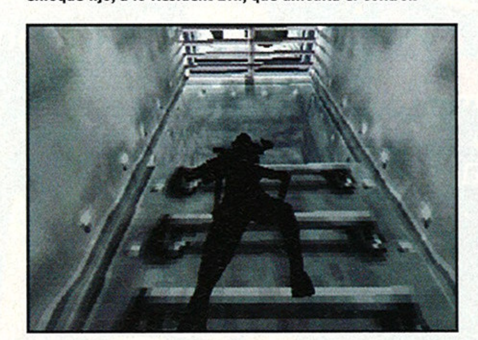
Tomb Raider Chronicles

Crónica de un regreso anunciado

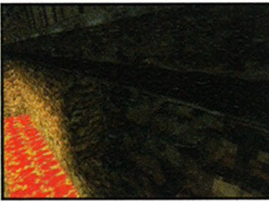
El final de la cuarta entrega de la serie nos dejó fríos... Lara había muerto enterrada bajo una pirámide. Sin embargo, la arqueóloga vive en el recuerdo de sus amigos quienes nos van a arrastrar a una nueva aventura que quizá desvele el verdadero destino de Lara.


En ocasiones la cámara no sigue a Lara, sino que busca un enfoque fijo, a lo *Resident Evil*, que dificulta el control.


Lara cuenta con más animaciones a la hora de manipular objetos. No añaden jugabilidad, pero sí aportan realismo.






Hay que mirarlo todo con atención: en cualquier rincón puede estar la clave.

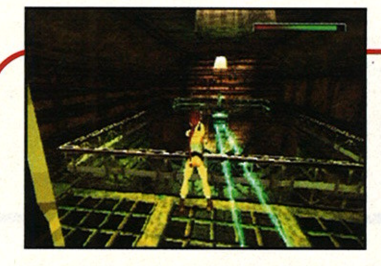



Mediante CGs construidas con el motor del juego iremos descubriendo las situaciones en las que Lara conquistó la amistad de los que ahora la recuerdan.

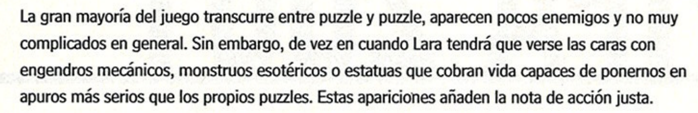
Es imposible negar el atractivo que la señorita Croft tiene para todos aquellos que disfrutamos con los juegos que ponen a prueba nuestra habilidad e ingenio. Como bien demuestran las enormes ventas de las cuatro entregas de la saga, a sus fieles seguidores nos da igual que apenas haya novedades o que se repitan situaciones, acciones y hasta enemigos. Nos conformamos con algunos trajecitos nuevos, escenarios diferentes y una colección de puzzles y retorcidas situaciones que pongan a prueba nuestra pericia. Justo lo que nos presenta este *Chronicles* que, lejos de ser un juego nuevo, se convierte en una especie de disco de misiones donde encontramos una sabia combinación de las mejores características de los títulos anteriores.

Si habéis jugado con Lara desde sus orígenes, sabréis que la primera aventura era un juego casi de habilidad pura a la hora de saltar, con muy pocos enemigos y muchos momentos donde lo difícil era desentrañar, entre saltos imposibles y grietas invisibles, el camino correcto a seguir. La segunda entrega ofertó más variedad y mezcló con habilidad estos momentos de saltos e investigación con unas dosis más altas de acción y hasta vehículos a pilotar. La tercera entrega se decantó casi por la acción pura y, aunque mantenía un ritmo trepidante, flojeaba la faceta aventurera: para muchos, resultó ser el peor de los *Tomb Raider*. La cuarta entrega recuperó en parte la esencia de la saga y, como hemos dicho, en la despedida definitiva de Lara vamos a encontrar un poco de todo, redondeando un título donde la tensión, la habilidad y la acción se equilibran, en algunos momentos, de manera magistral.

PARA INTENTAR SORPRENDERNOS, las cuatro fases del juego nos presentan momentos distintos en la vida de Lara, lo que se traducirá en un vestuario y aspecto distinto para cada ocasión, y retos diferentes según la madurez de nuestra heroína. Los ítems y armas también aparecerán en función de este curioso hilo




El mal tiene muchas formas



La gran mayoría del juego transcurre entre puzzle y puzzle, aparecen pocos enemigos y no muy complicados en general. Sin embargo, de vez en cuando Lara tendrá que verse las caras con engendros mecánicos, monstruos esotéricos o estatuas que cobran vida capaces de ponernos en apuros más serios que los propios puzzles. Estas apariciones añaden la nota de acción justa.






argumental. Así, en los niveles en los que Lara es una niña nuestras únicas armas serán la habilidad y la astucia, mientras que cuando nos enfrentemos a las dificultades de un modernísimo edificio de alta seguridad contaremos hasta con rifles de plasma, silenciadores, gafas especiales y un ajustadísimo traje de cuero negro para pasar desapercibidos. Pero no nos engañemos, la esencia de la aventura es la misma y Lara, con más habilidades, se enfrenta a las mismas dificultades de siempre: saltar con precisión, resolver puzzles (a veces de locos), encontrar el camino en un laberinto aparentemente sin salida y disparar, con habilidad y precisión, en los momentos en los que manda la acción. Sigue siendo un juego difícil que a fuerza de dificultad se hace largo, aunque por suerte, podremos grabar en cualquier momento y sin machacar las partidas anteriores.

En lo que respecta a su apariencia, todo sigue igual. Las texturas continúan siendo inestables, aunque ahora están más definidas y provocan menos confusiones. Los enemigos conservan el mismo poco creíble aspecto poligonal y el sonido ambiente es el protagonista, mientras la música sirve para poner la nota de tensión justa. Pese a su notables deficiencias técnicas, sigue siendo un juego que sorprende por su aspecto gráfico y que es capaz de situar docenas de alternativas, grietas, escalas, cajas que se mueven o cuerdas, en lo que en principio parece un reducidísimo campo de acción sin apenas posibilidades.

ESTE *CHRONICLES* NO ES NI MEJOR NI PEOR que los anteriores (todos tienen su encanto), pero es la despedida de Lara en PlayStation. Resulta tan divertido y absorbente como lo han sido todos. Lo mejor que se puede decir a su favor es que es *Tomb Raider* y que la idea de mezclar las distintas etapas de la vida de Lara invita a seguir jugando con una fuerza que no sentíamos desde la segunda entrega. Quizá esto también es debido a que queremos saber si Lara realmente murió en Egipto...

Más que un juego nuevo, *Chronicles* es casi un disco de misiones donde Lara se enfrenta a los mismos retos de siempre. Eso sí, igual de divertidos, absorbentes y gratificantes.

Las cuatro caras de Lara

El juego intenta mostrarnos, aunque no ordenadamente, la evolución de Lara desde que era una niña desarmada hasta su plenitud en el manejo de armas y técnicas de espionaje enfundada en un ajustado traje de cuero. Cada etapa está representada en una de las fases del juego.










FIFA 2001

El fútbol es mi vida... vivo para el fútbol

Gaizka Mendieta, el jugador más en forma de la liga de las estrellas, es la nueva imagen de *FIFA 2001*, el simulador de fútbol más en forma de PlayStation. Preparaos para disfrutar.

Una vez más, *FIFA* ha llegado puntual a su cita con los aficionados al deporte rey de todo el planeta, en una versión que incorpora novedades suficientes como para afrontar con éxito la difícil misión de superarse a sí mismo.

Todos nosotros conocemos de sobra las excelencias de este fantástico simulador que pasa por ser el más completo y jugable del mercado, pese a la fuerte competencia de la saga *ISS Pro*. Por ello, creemos conveniente centrarnos en las mejoras incluidas en esta nueva versión, y en las sorpresas (buenas y malas) que puede depararnos.

Las lesiones de los jugadores están al orden del día. Una cruz roja nos lo indicará, y deberemos sustituirle por un compañero de refresco.

Empezando por el apartado gráfico, comprobamos que ha sufrido un lavado de cara total, con lo que la calidad global del título salta a la vista desde el momento de introducirlo en la consola; aunque hemos de decir que EA no se ha estirado mucho con la intro, que resulta bastante sosa. En cambio, ahora el juego en sí muestra una mayor exquisitez poligonal, un movimiento mucho más real de los jugadores con unas transiciones muy suaves en los desplazamientos, y una importante mejora en el tratamiento de las texturas. A esto habría que sumarle las nuevas animaciones del público en la grada y la aparición en las bandas de los asistentes, los entrenadores y hasta de los cámaras de TV.

PERO ES EN LA JUGABILIDAD donde podremos encontrar un nuevo aire para disfrutar del mejor fútbol. Para empezar, las defensas no dejan a ningún delantero sin su respectivo marcaje y los porteros son unos hachas debajo de los palos. Con esto ya os podéis imaginar que ahora marcar goles requiere jugadas mucho más elaboradas. Pero no os preocupéis, porque para conseguirlo más fácilmente los jugadores disponen de nuevos regates, pases más precisos, y los compañeros de tu equipo que no controles buscarán por su cuenta los desmarques.

Por supuesto, para mantener alto el interés, las temporadas se diputarán consecutivamente, esto quiere decir que tendrás que sudar tinta china para conseguir un puesto en las competiciones europeas, o para evitar que tu equipo descienda y se pase "un añito en el infierno". La novedad es que podrás encontrarte con que, tras ganar la Liga, el año siguiente el Atlético de Madrid vuelve a estar en Primera...

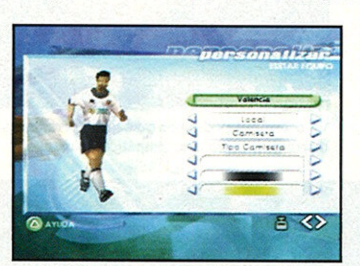
Y ya para rizar el rizo, podrás observar las detalladas camisetas con los escudos y la

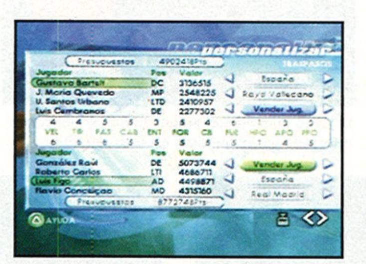


La severidad de los árbitros es uno de los parámetros que se pueden configurar. En cualquier caso, cualquier patada por detrás será sancionada con expulsión.

Pequeño gran catálogo de opciones

El enorme catálogo de opciones de *FIFA* siempre ha sido un modelo a imitar por el resto de las compañías. En esta ocasión viene reforzado con digitalizaciones más precisas de los rostros de los jugadores y la publicidad real que los equipos lucen en sus camisetas. Pero ahí no queda la cosa, fichajes, cambios de táctica, nombres reales, editor de jugadores y hasta elegir si queremos jugar nevando, serán algunas de sus muchas variables.







Su apartado gráfico de infarto con fantásticas animaciones y su mejorada jugabilidad, permiten que podamos disfrutar en el salón de nuestra propia casa, de todo el sabor de las mejores competiciones. Todos los amantes del fútbol estamos de enhorabuena.

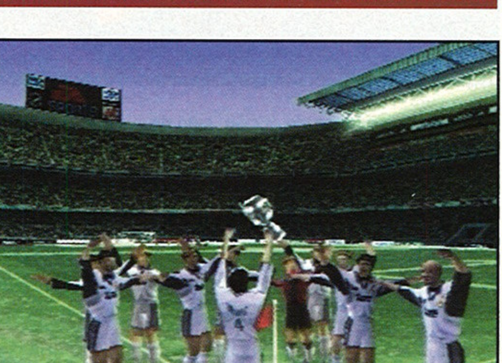
publicidad que lucen los clubes en esta temporada, como el "Terra Mítica" de la equipación del Valencia.

OTRAS NOVEDAD IMPORTANTE vendrá del apartado sonoro, ya que el público reaccionará con silbidos a las expulsiones, faltas y todas aquellas acciones que se puedan suceder en un partido. También como otras veces, Manolo Lama y Paco González son los encargados de meternos en el partido con sus comentarios.

Se mantiene el completísimo catálogo de opciones con todo tipo de competiciones a disputar en las 16 ligas más importantes del planeta, o con las 60 selecciones nacionales disponibles. Aunque se echan en falta los equipos clásicos que sí podíamos encontrar en *FIFA 2000*, como el "Dream Team" del Barca 89-92 o el Ajax de los años setenta, que era la columna vertebral de la potente selección holandesa que en aquellos años se ganó el apodo de "La Naranja Mecánica". Inexplicablemente han sido suprimidos de un plumazo, y la verdad es que constituían una buena opción de juego que ahora se ha perdido.

Con todo, podemos afirmar que *FIFA 2001* revalida su puesto como mejor juego de fútbol del momento, y está muy cerca de la perfección.





¿Podrás resistirte a la emoción de conducir a tu equipo favorito a conquistar la Copa de Europa? Nosotros no hemos podido.

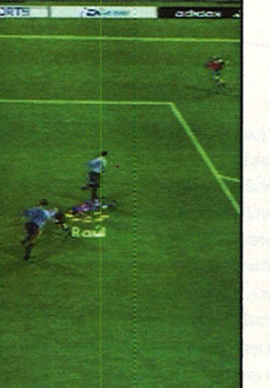


Algunas animaciones se salen: fijaros en el control de tacón que efectúa este jugador. Sencillamente genial.





Voleas, chilenas, rabonas. Todo vale para marcar ese tremendo golazo con el que tantas veces hemos soñado.





No es como en el Plus, pero casi

A las cuatro cámaras que siguen la acción desde la posición de los operadores de TV o la línea de fondo, hay que sumarle una nueva opción que nos va a permitir regular cualquiera de ellas en altura y grado de acercamiento. Como veis la oferta es bastante amplia.



El Dorado

Aventureros en apuros

Si quieres iniciarte en el género de las aventuras gráficas, pero las clásicas te parecen difíciles y pesadas, El Dorado te ofrece la ocasión de probar algo diferente.



El juego mantiene el argumento de la película, reforzado por numerosas escenas del film.



En ocasiones podremos manejar a personajes diferentes, como este simpático animalillo.





Como habréis imaginado, el juego está basado en la película de animación del mismo título que Dreamworks estrena estas Navidades en las carteleras españolas y, al igual que la película, está construido con enorme cuidado tanto en el diseño de los personajes como en el de las localizaciones.

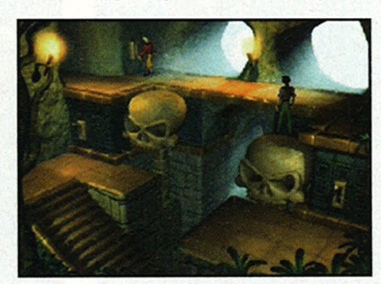
Obviamente, *El Dorado* conserva el look dibujo animado de la película y el mismo sentido del humor, algo que se aprecia sobradamente en los simpáticos diálogos de los personajes, por supuesto, doblados y traducidos al castellano. Eso sí, pese a ser una adaptación de una película, no estamos hablando de un juego de acción, sino de una aventura gráfica, aunque eso sí, un tanto atípica.

El juego nos pone en el pellejo de dos aventureros que se embarcan de polizones en un barco con un romántico objetivo: llegar a la mítica ciudad El Dorado. Para conseguirlo, los héroes tienen que ir sorteando docenas de obstáculos que, como corresponde al género, suelen ser puzzles del estilo de localizar objetos y usarlos en el lugar adecuado. Sin embargo, *El Dorado* nos depara también otras muchas sorpresas, como la posibilidad de manejar alternativamente a uno u otro personaje o zonas donde debemos demostrar nuestra habilidad casi como si se tratara de un plataformas o un arcade. Además, lejos de manejar el movimiento de los héroes a golpe de cursor, los moveremos por los escenarios como si de un *Resident Evil* se tratara, interactuando con los objetos cuando el personaje los mira y se iluminan. Aunque hay que decir que el control no está del todo conseguido. Así, *El Dorado* se aleja del frío planteamiento típico de las aventuras gráficas, para dar al jugador algo más de protagonismo con el pad. Obviamente esto es así porque el juego va a destinado a un público joven y poco habituado a este tipo de aventuras. De hecho, aunque *El Dorado* se hace divertido y empuja a seguir jugando, no tiene puzzles demasiado complicados, por lo que avanzar es muy sencillo y resulta difícil atascarse durante mucho tiempo en el mismo punto.

Así las cosas, su excelente factura gráfica y su divertido desarrollo pueden perder interés para los que estén muy habituados al género, aunque los noveles en estas lides, o los que tengan demasiados problemas con las aventuras habituales, disfrutarán de lo lindo con sus simpáticos diálogos y sus sorprendentes situaciones.



Como en toda aventura gráfica manejaremos un inventario con cuyos objetos podremos avanzar.



Alternando de personaje se resuelven puzzles: uno activa la palanca que hace ascender al otro.

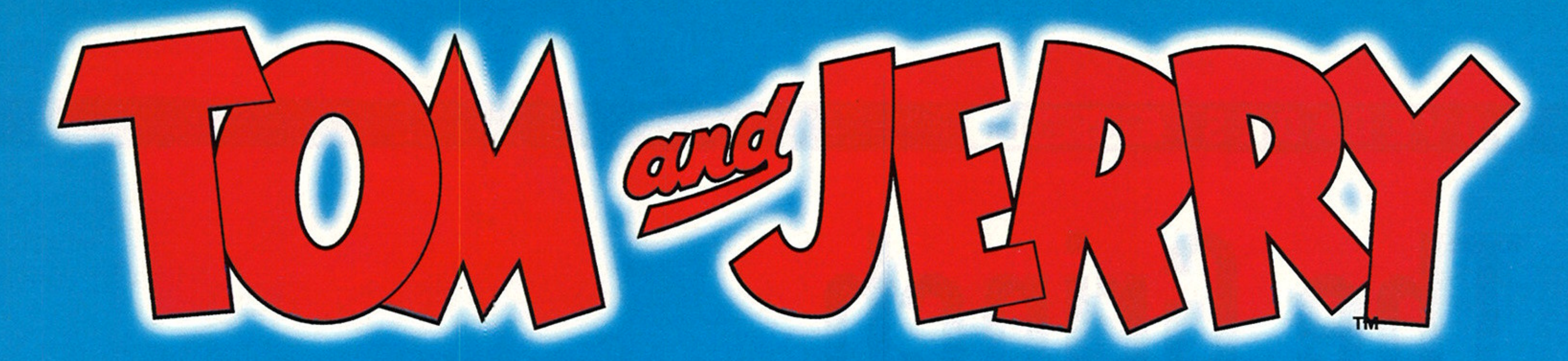
Algo más que una aventura





El juego nos presentará numerosas situaciones de habilidad como ocultarse en un barril y avanzar sólo cuando no miren los guardias, o pasar ríos saltando de piedra en piedra. Es decir, que porta elementos arcades, muy alejados de lo que es una clásica aventura gráfica. La variedad se agradece.





¡Tom y Jerry vuelven al ataque!

¡En casa de Tom y Jerry se ha organizado una batalla campal! Defiéndete con todo lo que encuentres a tu paso: planchas, peceras, tartas, bolas de billar y, ¡hasta dinamita! Afina tu puntería: ¡esto es una lucha sin tregua!





GAME BOY COLOR



NINTENDO 64



PLAYSTATION



Tom & Jerry in Fists of Furry



Tom & Jerry en Roedor al Rescate



Tom & Jerry en Porrazos a Diestro y Siniestro











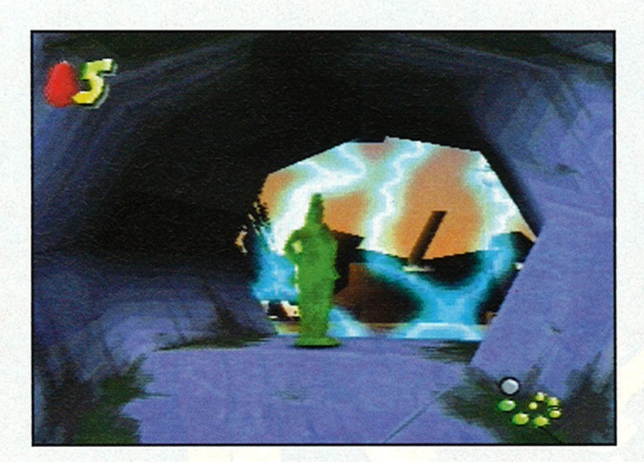




The Grinch

A partir de ahora vas a ser muy travieso

La reciente alianza entre Konami y Universal Pictures, ya ha empezado a dar buenos frutos. The Grinch es un precioso plataformas que tiene todos los ingredientes para ser uno de los mejores juegos de estas navidades.



The Grinch es la adaptación a nuestra consola de la última locura para estas Navidades del polifacético actor Jim Carrey. Cuando el juego llegó a la redacción lo introdujimos en la máquina con cierto recelo, ya que por alguna extraña razón las conversiones a juegos de las películas más famosas, no siempre guardan un mínimo de calidad exigibles. Pero a los pocos segundos nos dimos cuenta que éste iba a ser un título especial. El ambiente cinematográfico y la forma tan peculiar de interpretar los personajes que tiene Míster Carrey, se dejan notar en el juego de forma permanente. El sentido del humor que se desprende a cada paso que damos, hace que nos encariñemos con el malvado y malhumorado Grinch desde el primer momento.

NO SE LE PODÍA SACAR MEJOR PARTIDO a una historia tan original como la de irrumpir en el pacífico mundo de los Who para hacerles la vida imposible y dejarles sin sus regalos de Navidad. Partiendo de este argumento, se ha creado un entorno tridimensional sólido y colorido, compuesto de cuatro enormes mundos para recorrer que incluyen el pueblo de los Who, el bosque, el pantano y el vertedero.

En cada una de estas fases tenemos diferentes objetivos a cumplir, como pintarrajear los carteles del alcalde, o robar la comida de los pájaros. Todo ello siempre pensado para que seamos muy, pero que muy malos. La gracia de todo esto radica en que algunas misiones son mastodónticas y requieren de mucho tiempo de juego. Por ejemplo, en el primer escenario, uno de los objetivos es buscar y romper nada menos que 750 regalos de Navidad. Para que os hagáis una idea de la gran duración de este título, en las tres primeras horas sólo conseguimos completar un 5% del juego. Bestial.

Pero aquí no acaban las virtudes de *The Grinch*, ya que su gran apartado gráfico está a la altura de los mejores



Nuestro fiel acompañante, el perrito Max, puede ser controlado por nosotros cuando lo deseemos. Aquí le vemos echando una carrera en una pequeña fase de bonus.



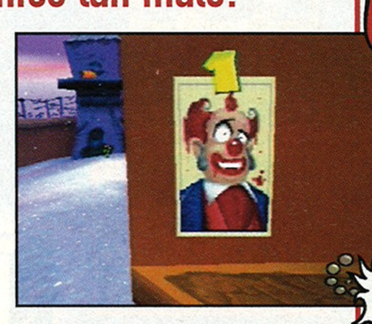
Nuestro camino está plagado de dificultades. Los Who son buenos, pero saben defenderse. Nos tirarán bolas de nieve o nos achucharán a un enorme perro San Bernardo.

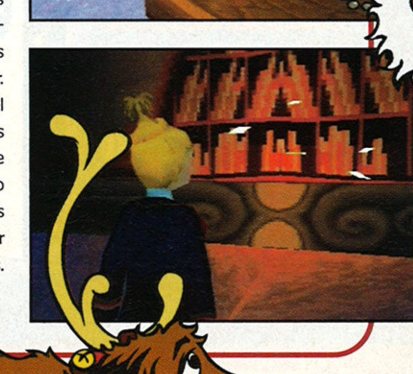




¡Qué chico tan malo!

En la mayoría de los juegos siempre debemos adoptar el papel del bueno que debe salvar al mundo, o que ha de rescatar a una bella chica en apuros. Pero con *The Grinch* la cosa va a cambiar radicalmente. En esta loca aventura tenemos que convertirnos en un auténtico anti-héroe. Cuanto más caos sembremos, mucho mejor. Pintar los carteles del alcalde o desordenar todas las cartas en la estafeta de correos para que no lleguen a tiempo las felicitaciones, pueden ser ideas muy divertidas.

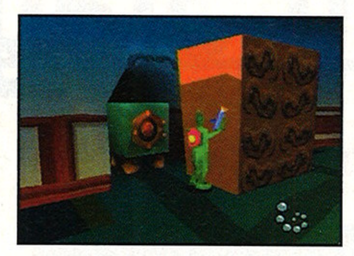




Habilidades "grinchantes" totalmente alucinantes







Uno de los alicientes de nuestro personaje verdoso radica en la multitud de movimientos que puede realizar. En estas capturas podemos verle disfrazado para pasar desapercibido, echándole su apestoso aliento a un aldeano, o moviendo un gran bloque con su legendaria fuerza. Si esto no fuera suficiente, esperad a ver la cantidad de artilugios que podemos manejar, siempre con la sana intención de hacerle la pascua al prójimo, claro.

plataformas de PlayStation, aún cuando ciertos errores de programación le hacen bajar algunos enteros. Sin embargo, sus decorados cargados de detalles y las animaciones de las muchas habilidades del personaje son para quitarse el sombrero. Y es que no creáis que vamos a ver desplazarse a nuestro monstruito verde con los típicos movimientos básicos. Preparaos para hacer el saltimbanqui como en los circos, a nadar, andar de puntillas y un sinfín de habilidades que iremos descubriendo poco a poco. Y esto sin contar con la posibilidad de manejar un buen montón de simpáticos artefactos que el mismo Grinch construirá con las piezas que vayamos encontrando a lo largo de la aventura. Algunos inventos son realmente desternillantes, y si no nos creéis, probad el lanzador de huevos podridos...

NO QUERÍAMOS PASAR POR ALTO, llegados a este punto, uno de los aspectos que más nos han impresionado, y que no ha sido otro que el soberbio apartado sonoro. El relato en verso de lo que va sucediendo en pantalla, a cargo de un narrador de voz cálida y profunda, vale su peso en oro.

Resumiendo, estamos ante un juego redondo al que se le pueden poner pocas pegas. Una de ellas radica en que al tratarse de una trama tan puramente navideña, cuando pasen las fechas del turrón, la vida útil del CD puede llegar a resentirse. Otra cosa a tener en cuenta es que los escenarios son parecidos entre sí, lo que hace que el juego pueda resultar algo repetitivo.

En cualquier caso, esto no debe ser ningún obstáculo para disfrutar plenamente de un plataformas con mayúsculas, que se cuela directamente entre los más originales del género.



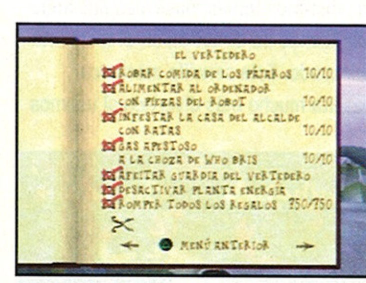
Adicción, jugabilidad, larga duración y un doblaje a nuestro idioma de infarto, se dan la mano para completar un título que puede codearse sin ningún tipo de complejo con los pesos pesados del género plataformero.



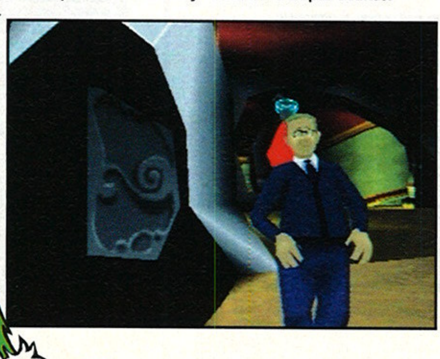
Uno de los cachivaches más útiles con los que cuenta nuestro amigo son estos prismáticos. Con ellos podemos inspeccionar la zona y descubrir trampas ocultas.

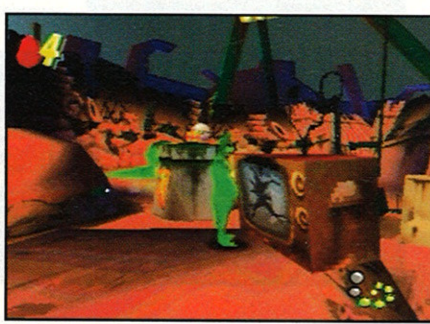


A través de estos conductos situados en su cuartel general, nuestro personaje puede desplazarse por todo el territorio de los Who. Una vez allí, deberá hacerles la vida imposible.



Cada uno de los cuatro mundos a recorrer tiene sus propios objetivos. Algunos son muy difíciles.







THE GRINCH
Konami • Plataformas

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **7.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 10 — Diversión 8

- La aventura es larga y variada.
- El impresionante doblaje.

- Los escenarios son muy similares.
- Su trama es demasiado navideña.

8

The Grinch es una propuesta fresca y original, y aunque su acabado técnico podría haberse mejorado, ha conseguido engancharnos irremediablemente.

Dancing Stage Euromix

Y llegó la hora de mover el esqueleto

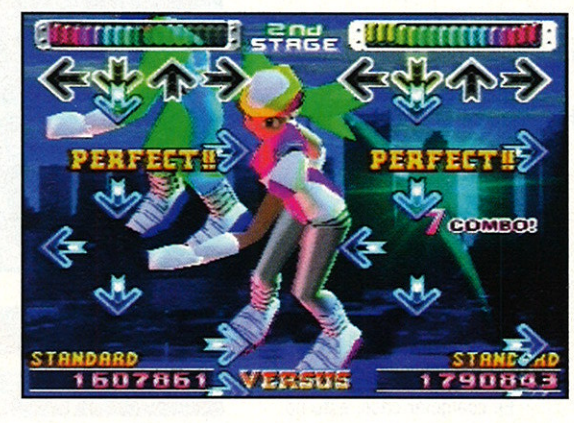
A los ya clásicos *Bust a Groove*, *Parappa The Rapper* o *Um Jammer Lammy* se va a sumar dentro de muy poco tiempo *Dancing Stage*, el primer juego de baile puro y duro.



Los no iniciados podrán mejorar su estilo de baile gracias a los tres niveles de dificultad.



Antes de escoger la canción, podremos elegir el aspecto de nuestro bailarín... ¡¡¡qué horteras!!!



Tras muchos meses de larga espera, Konami por fin se ha decidido a lanzar su popular juego de baile para PlayStation, no sin antes introducir cambios y novedades exclusivas para el mercado europeo. Por esta razón, los habituales a los salones recreativos echarán en falta algunos temas de la máquina, como el archiconocido "Boom Boom Dollar", aunque a cambio recibirán otras canciones, igual de pegadizas, y algún modo de juego novedoso.

Para aquellos que todavía no se hayan enterado, *Dancing Stage* es la versión europea del ya mítico *Dance Dance Revolution*, el juego de baile que ha hecho furor en Japón. Su mecánica de juego se reduce a seguir el ritmo de los distintos temas musicales pulsando las flechas de dirección en el momento adecuado. Esta sencilla mecánica resulta mucho más divertida si usamos "mando-alfombrilla" que ha hecho famoso a este juego, ya que gracias a este curioso periférico utilizamos los pies para jugar, algo que lo convierte en una experiencia única. Lo mejor de todo es que la versión europea es compatible con todas las alfombras del mercado, es decir la de Sony y la de Blaze, aunque no podremos disfrutar de la oficial de Konami, demasiado cara.

Entrando en sus posibilidades de juego, *Dancing Stage* presenta 24 canciones, más alguna sorpresa oculta, que abarcan todo tipo de géneros musicales, así como varios modos de juego para uno y dos jugadores. De entre todas estas posibilidades destaca el curioso Modo Diet, en el que los fanáticos de la báscula podrán controlar las calorías que queman; así como la opción Double, mediante la cual, una persona puede jugar utilizando dos alfombras.

Sin duda alguna, *Dancing Stage Euro Mix* es uno de los juegos más divertidos que podéis encontrar ahora mismo en el mercado, siempre y cuando juguéis utilizando su mando-alfombrilla. Sin él, *Dancing Stage Euro Mix* no consigue alcanzar buenas cotas de diversión, ya que jugar utilizando las manos encierra poca dificultad. Por eso sólo podemos recomendar su compra a aquéllos que ya tengan una alfombra o tengan intención de comprarla, ya que si no el juego pierde toda su gracia.





Dancing Stage presenta un total de 24 canciones, aunque puede haber sorpresas...

¡¡¡A perder peso!!!

Dancing Stage incorpora un modo de juego que os permitirá controlar las calorías que quemáis durante una partida. Este modo además permite fijar el tiempo que queréis bailar o las calorías que queréis eliminar. Ideal para decir así adiós a los michelines sin necesidad de pasar por el gimnasio...








NOKIA
3310
Todo tuyo.
NOKIA
Únete al club
Club NOKIA
www.club.nokia.es
Ahora con tu nuevo NOKIA 3310 lo tienes todo.
Ponle las carcasas más locas. Diviértete con sus cuatro juegos. Elige entre sus 35 tonos de llamada o bájate más de la Red.
Además, con tu nuevo NOKIA 3310 no te quedarás colgado: estarás comunicado hasta 11 días en espera.
Llama a tu chica simplemente diciendo su nombre. Envíale imágenes o mensajes cortos mediante texto predictivo.
Ah...!, y diviértete chateando con su nueva función de chat.
NOKIA 3310, disfrútalo a tope.
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es
Centro de Atención al Cliente: 902 404 414

El Mundo Nunca es Suficiente

Mi nombre es Ción, Repeti-Ción

Bond vuelve a PlayStation con un título que recupera el argumento de su último film estrenado en el cine y que nos permite seguir la aventura desde una perspectiva subjetiva.



Con un total de 19 films estrenados en todo el mundo, la carrera cinematográfica del agente James Bond puede considerarse una de las más extensas de la historia. En PlayStation, la historia del agente creado por Ian Flemming ha sido mucho más breve, ya que tan sólo hemos podido revivir sus andanzas en *El Mañana Nunca Muere*, título que a nivel jugable se acercó bastante al estilo del genial *Syphon Filter*.

Para la segunda incursión de 007 en la consola de Sony, Electronic Arts ha optado por cambiar de género y se ha decantado por un shoot´em up subjetivo que, a grandes rasgos, respeta el espíritu de las películas de Bond y, más concretamente, sigue a pies juntillas el argumento de su último film, "El Mundo Nunca Es Suficiente". Para ello, Black Ops, el grupo que lo ha programado, ha estructurado el juego entorno a 11 misiones, que nos permitirán revivir los momentos más apasionantes de la película, como la detonación de una potente bomba en el interior de un oleoducto o la huida del banco suizo de comercio.

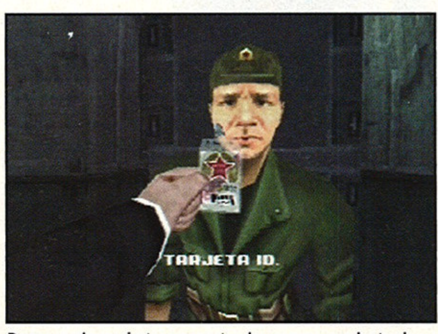
EL PLANTEAMIENTO DE CADA MISIÓN varía enormemente, y podemos encontrar situaciones que nos invitan a utilizar todos los gadgets de Bond para pasar desapercibidos y otras que buscan en todo momento la acción y el disparo constante, haciendo uso de un variado arsenal que incluye rifles de francotirador, pistolas con silenciador, todo tipo de fusiles e incluso los mismos puños de Bond. Sin lugar a dudas, esta gran variedad es de agradecer, ya que consigue romper la monotonía intercalando elementos de todo tipo, como un minijuego que nos invita a participar en una partida de Black Jack, consiguiendo de esta manera "picar" al jugador, que morderá el anzuelo e intentará avanzar un poco más para descubrir sus numerosas virtudes.

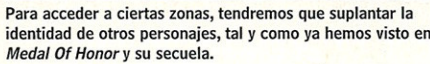






El impagable rifle de precisión vuelve a hacer acto de presencia en esta secuela, y presenta un zoom bastante mejorado respecto a *El Mañana Nunca Muere*.





Para acceder a ciertas zonas, tendremos que suplantar la identidad de otros personajes, tal y como ya hemos visto en *Medal Of Honor* y su secuela.



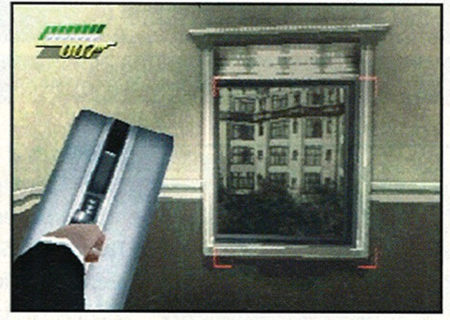

Denisse Richards y los demás actores que aparecen en el film, han sido transportados al juego de manera sobresaliente. No diréis que no se parece...



El juego presenta un total de 11 misiones, que aunque en un principio parecen muchas, acaban por hacerse bastante cortas cuando sabemos lo que hay que hacer.







Pero por desgracia, este fabuloso despliegue podría haber sido aún mejor si Black Ops hubiera introducido una opción para salvar la partida en cualquier momento, y no sólo al final de cada nivel. De este modo, si por una casualidad no cumplimos algún objetivo o Bond se queda sin energía, tenemos que repetir el nivel desde el comienzo, algo que llega a ser altamente repetitivo en los niveles más avanzados, donde el más mínimo fallo supone comenzar de nuevo. Así las cosas, de tanto repetir algunos niveles, *El Mundo Nunca Es Suficiente* se convierte en un ensayo de prueba y error, que una vez memorizado, es posible completar en poco más de dos horas. Por eso, y al igual que en *El Mañana Nunca Muere*, los menos pacientes pueden acabar un poco hartos de repetir constantemente los niveles más complicados. Avisados quedáis.

DEJANDO A UN LADO EL ESQUEMA DE JUEGO, Black Ops ha culminado un apartado gráfico que destaca por los cuidados diseños de los personajes, armas y gadgets, sin olvidar la fidelidad que guarda con algunos escenarios que sirvieron de base a la película. Tampoco podíamos olvidarnos del doblaje y la traducción, que ha contado con casi todos los actores de doblaje que participaron en la película, lo que otorga al juego un acabado de lujo, y eso sin dejar de mencionar su ya clásica y pegadiza banda sonora...

Por todo esto, *El Mundo Nunca Es Suficiente* es un título que, aún siendo bastante divertido y contar con un soberbio apartado técnico, puede dejar un sabor de boca ligeramente agridulce por los inconvenientes que hemos destacado, sin olvidar que además no tiene un modo multijugador. Así, sólo sabrán sacarle todo el partido los seguidores de 007 y los amantes de los shoot´em ups subjetivos que tengan unas elevadas dosis de paciencia. Un gran juego, pero que podía haber sido mucho mejor.

Bond y los artefactos de Q

Bond tendrá que utilizar todo tipo de "gadgets" para sortear algunos obstáculos. El abanico de aparatejos abarca desde plumas explosivas para abrir puertas, un reloj con cuerda y garfio para lanzar o unas gafas de sol para ver en la oscuridad. Todos estos objetos tienen una función muy específica, y se suelen utilizar en una única zona del juego.













Esto sólo pasa en las películas del agente 007





En cualquiera de los 19 films de Bond hemos podido ver escenas de acción imposibles y momentos en los que el agente británico ha hecho gala de su estilo. En *El Mundo Nunca es Suficiente* tampoco faltan este tipo de situaciones y tendremos que destruir un helicóptero con ayuda de una vengala y una tubería de gas, así como participar en una partida de Black Jack en un lujoso casino. Variedad ante todo.



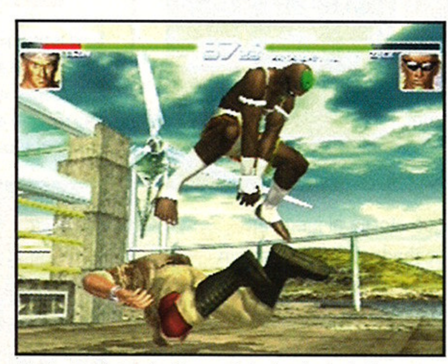
Dead Or Alive 2 Hardcore

Con más curvas que una carretera...

Una vez más, PlayStation 2 da el Do de pecho con un arcade de lucha donde se aprecian de manera notable las posibilidades gráficas de la nueva máquina de Sony, especialmente en lo que a recreación de escenarios se refiere.



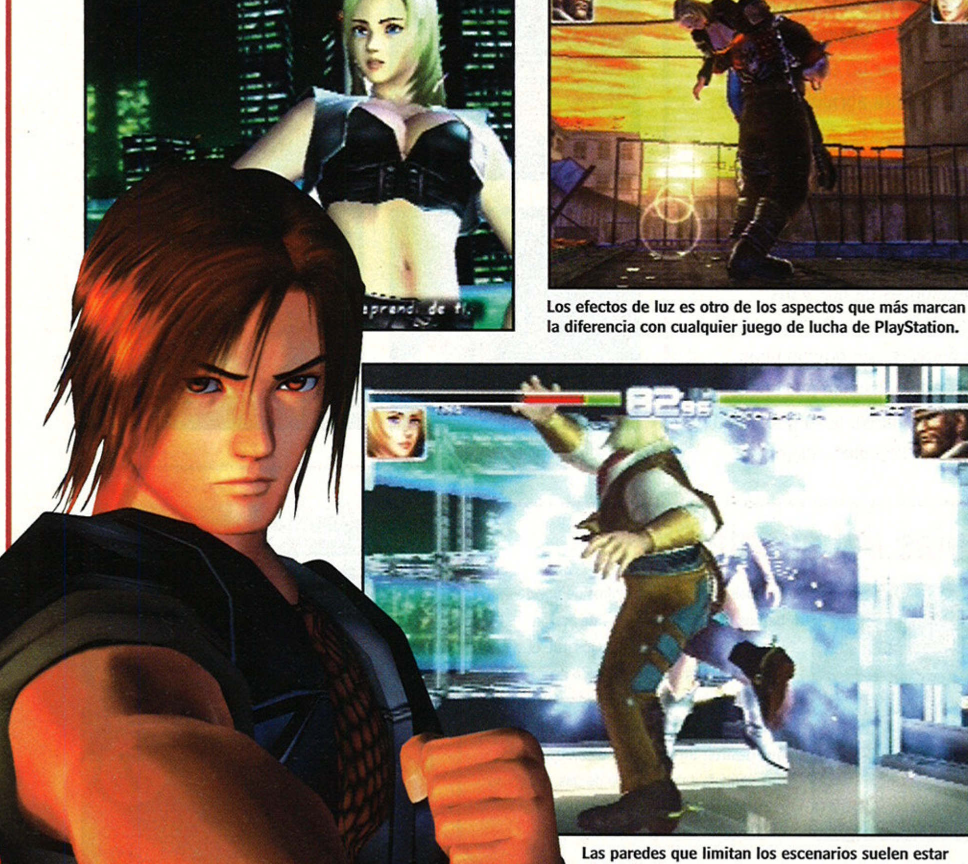
El modo Tag cuenta con numerosas llaves conjuntas, que son los golpes más espectaculares de todo el juego.



AL ejecutar determinados movimientos, los luchadores llegan a ocupar casi toda la pantalla.



Los efectos de luz es otro de los aspectos que más marcan la diferencia con cualquier juego de lucha de PlayStation.



Las paredes que limitan los escenarios suelen estar electrificadas, y tocarlas supone perder algo de vida.

Tras el buen sabor de boca que nos dejó *Tekken Tag Tournament*, Sony nos brinda ahora la oportunidad de disfrutar con la secuela de otro grandioso beat´em up aparecido en PlayStation, *Dead Or Alive*.

Para la realización de esta secuela, Tecmo ha respetado las bases del sistema de juego original, es decir, un sencillo sistema de control y una endiablada velocidad de juego, y sobre estas cualidades ha implementado una serie de funciones nuevas, como la posibilidad de desplazarnos libremente por los escenarios, y ha introducido una serie de elementos que confieren una nueva dimensión a los combates, como puedan ser los entornos con numerosos planos de altura y zonas ocultas. La fusión de todos estos factores, junto con el innegable encanto de las luchadoras, hicieron de *DOA2* uno de los juegos más deseados por los usuarios japoneses de PS2, los cuales, a buen seguro, se morirán de envidia al ver esta versión *Hardcore* que, aparte de ser la más completa, es la que se pondrá a la venta en nuestras tiendas.

La principal diferencia entre ésta y todas las demás versiones de *DOA 2* radica en que Tecmo ha incluido una serie de extras, entre los que se encuentran más modos de juego, nuevos movimientos, personajes ocultos, escenarios, vestimentas y secuencias de vídeo, que son exclusivos de la versión para PlayStation 2. Todos estos añadidos consiguen hacer de *DOA2 Harcore* un título mucho más completo que el original japonés y que, gracias a estas nuevas posibilidades, invita a jugar durante mucho más tiempo. No obstante, pese a la inclusión de todas estas novedades, seguimos echando en falta un elenco de luchadores más nutrido y variado, algo que sin duda, ha sido el mayor inconveniente de la saga.

A pesar de esta pequeña deficiencia, *DOA2 Hardcore* tiene a su favor el mero hecho de suponer una fabulosa demostración técnica que queda ligeramente por encima de *Tekken Tag Tournament,* al menos en algunos aspectos muy concretos.

LA GRAN APORTACIÓN DE *DOA2* AL GÉNERO reside en que los gigantescos escenarios tienen zonas y objetos con los que podemos interactuar, como las barandillas o paredes que podemos destruir para acceder a una nueva estancia,



Como en *Tekken*, algunas llaves y movimientos pueden encadenarse, lo que da lugar a unos impresionantes cambios de ángulos de cámara.



No nos cansaremos de decirlo: *DOA2* es uno de los juegos de lucha más sensuales de la historia.





algo que otorga una nueva dimensión a los combates. Por eso, y a diferencia de la fabulosa saga de Namco, los escenarios se convierten en parte totalmente activa de los enfrentamientos, y en muchas ocasiones pueden llegar a ser determinantes para ganar o perder un combate.

Todo este despliegue de medios en los escenarios va en detrimento de los personajes que, pese a estar genialmente animados y construidos, no presentan el mismo nivel de detalle que los luchadores de *TTT*, aunque como es de recibo, distan años luz de los vistos en el primer *DOA* para PlayStation. Por esta razón, no esperéis ver, por ejemplo, una detallada musculatura sobre la que inciden los efectos de luz, porque eso solamente lo encontraréis en *Tekken Tag Tournament*. Eso sí, a cambio tendréis unos escenarios repletos de detalles, en los que podréis encontrar banderas agitándose al viento o luciérnagas iluminando un escenario nocturno.

Por todo esto, *DOA 2 Hardcore* nos ha parecido un fenomenal juego de lucha, que os sorprenderá bastante más que *Tekken Tag Tournament* por su innovador y entretenido desarrollo de los combates, aunque su sencillez de control, reducido número de luchadores y ajustado número de golpes puede no llegar a convencer a los usuarios que esperan encontrar una nueva joya a la altura de *Tekken*. Además, tiene en contra su elevado precio que, sin estar confirmado, al ser DVD seguro que supera las 10.000...

Sólo para PlayStation 2

La versión para PS2 cuenta con varios extras exclusivos, como puedan ser dos personajes ocultos (el enemigo final Tengu y Bayman), algunos escenarios nuevos y varios modos de juego que no han aparecido en otras versiones. Junto con los demás extras, la versión *Hardcore* se ha convertido en la más completa.











El secreto está en los escenarios

El aspecto que hace de *DOA2* un juego muy entretenido y diferente a cualquier otro beat´em up es, sin lugar a dudas, la evolución de los escenarios. En *DOA 2 Hardcore* no son un mero fondo que ambienta el combate, ya que podemos en ellos podemos encontrar zonas ocultas (derecha) y elementos interactivos que podemos destruir (derecha), así como varios planos de altura (centro).









DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
Sony • Lucha

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**
Calificación: **+15 años** Precio: **10.500 ptas.**
Mem. Card 2 · Dual Shock 2 · Multitap

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 7

- Los escenarios, su sencillo sistema de juego y su espectacularidad.
- No disponer de más luchadores.
- El formato DVD encarece su precio.

7

Aunque no consigue superar a *Tekken Tag* en algunos aspectos, *DOA2* resulta bastante más innovador y es lo suficientemente divertido como para hacerse con él.

International Superstar Soccer

Por fin con los nombre reales

Después del genial ISS Pro Evolution, Konami acerca a PlayStation la vertiente arcade de la saga, que antepone el espectáculo al realismo de la simulación rigurosa.

Una vieja reivindicación de los seguidores de la saga *ISS* con respecto a los fans de la serie *FIFA*, siempre ha sido el hecho de poder contar ellos también con los nombres reales en sus equipos y de este modo olvidar esos infames apelativos del tipo "Paoul" para el delantero del Real Madrid, o el sangrante, a la vez que cómico, "Zubizorrito", aparecido en algunas versiones para el que fue tantos años portero de la selección española. Pues bien, ahora todo esto queda atrás y con esta nueva versión, y sus recién estrenados nombres reales, se podría decir que este *ISS*, ahora sí es el juego casi perfecto. Pero no, no lo es, y os vamos a explicar por qué.

No comprendemos como esta larga serie, que siempre había potenciado la jugabilidad por encima de otros aspectos como el asunto de las licencias, hace concesión en este terreno y sin embargo descuida otros factores como la traducción y el doblaje. No comprendemos como no se ha contratado a un buen locutor (o dos) que nos retransmita los partidos en castellano, o al menos que se hubieran traducido los menús, que es lo mínimo que se puede pedir hoy en día, tal como está la competencia. En lugar de esto, vamos a encontrar todo el CD en perfecto inglés, lo que da impresión de dejadez por parte de Konami hacia el mercado español.

Centrándonos en el juego, hay que recordar que pertenece a la rama arcade de *ISS*, que Konami desarrolló para Nintendo 64 y que tiene poco que ver con la *Pro*, que es la habitual en PlayStation. De este modo, las suaves animaciones y el modo simulación al que estábamos acostumbrados, ahora se convierten en movimientos más toscos y en una forma de juego menos fiel a la realidad. En cambio, vamos a disfrutar de una jugabilidad legendaria, con acciones más fáciles de realizar, y con una ingente cantidad de variables en opciones y modos de juego. Y este es el punto fuerte del compacto. Ligas, desafíos, torneos, entrenamientos, penaltis, traspasos y un buen editor, conforman una enorme oferta para que disfrutemos a tope del buen fútbol.

En definitiva, estamos ante una nueva visión de *ISS*, que abre nuevos horizontes en el género y que colmará vuestras ansias de buen fútbol, teniendo claro que es diferente a los que hayáis probado anteriormente.



El juego cuenta con nuevas animaciones para las celebraciones de los mejores goles.



Plantarse "cara a cara" contra el portero no resulta fácil. Hay que currarse las jugadas.





Opciones a la carta



La enorme cantidad de variables a la hora de jugar es asombrosa. Desde cambiar las tácticas en tiempo real, hasta asignar quién será tu capitán, pasando por saber quién te dio la última asistencia de gol, y la distancia a la que estabas de la portería cuando lo marcaste. Una pasada. Además el juego cuenta con los todos nombres reales (salvo cuando no caben) y con un completo editor.

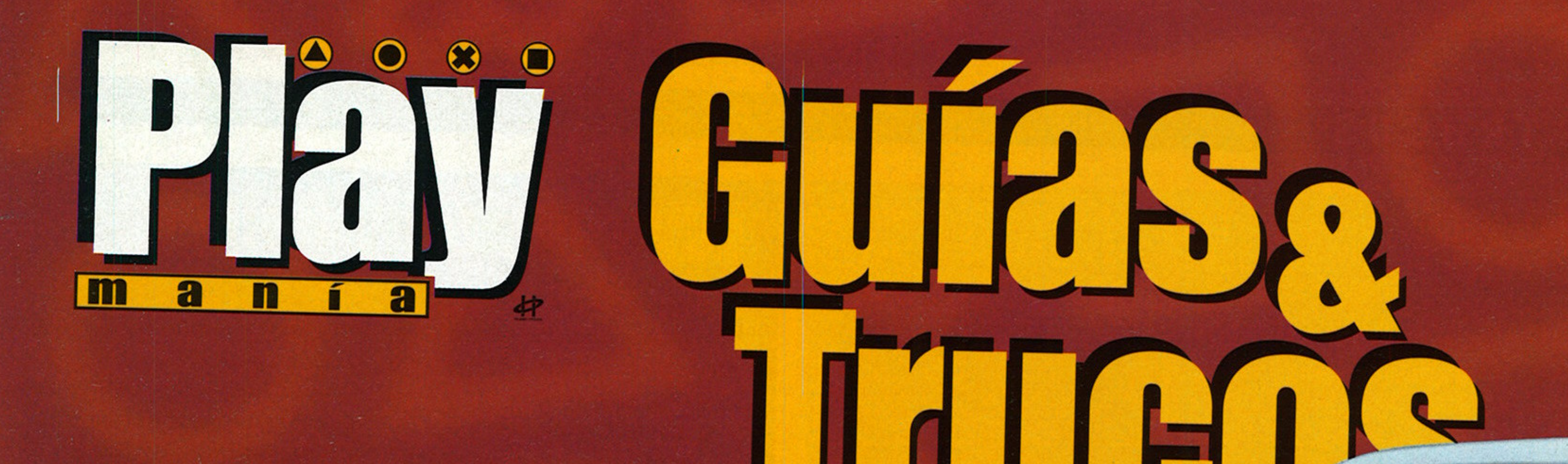




Las repeticiones nos permiten variar de cámaras y efectuar un potente zoom, para apreciar con todo detalle esa última acción tan espectacular.







Driver 2 .... pg. 4

Los trucos y consejos que necesitas para engañar a la mafia.

Esto es fútbol 2 .... pg. 14

Las claves para lograr los mejores campeonatos del mundo.

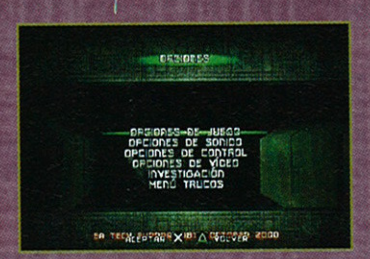
Alien Resurrección .... pg. 18

Te explicamos cómo evitar convertirse en cena de alien.

Y trucos para:

Tomb Raider Chronicles, Dave Mirra BMX, TOCA World Touring Cars, X-Men, Spyro 3, Alien Resurrección...

Alien Resurrección





• **Menú de trucos:**
Este menú te proporcionará un montón de ventajas extra como conseguir todas las armas, seleccionar nivel o ser invulnerable, entre otras muchas cosas. Desde aquí podrás activar uno u otro truco según tus necesidades. Para acceder a este jugoso menú tienes que pulsar esta secuencia en el menú principal:



●, ←, →, ●, ↑ + R2.

Encontrarás el menú de trucos dentro de Opciones.

• **Modo de investigación:**
Este modo aparecerá dentro del menú de opciones cuando pulses esta secuencia en menú principal:
■, ↑, ↓, ●, ← + R1.

Dave Mirra Freestyle BMX



• **Opciones ocultas:**
Termina el juego con cualquier personaje que no sea Dave Mirra, y habrás liberado las opciones ocultas. Esto significa que cada vez que vuelvas a terminarte el juego ganarás un truco. Esta es la lista de ciclistas y los trucos que liberan:
Tony McMurray: Modo Exorcista.
Mike Laird: Vista en Primera Persona.
Chad Kagy: Modo Suspensión.
Tim Mirra: Modo Gruñido Tontorrón.
Kenan Harkin: Modo Rasguño.
Shaun Butler: Modo Visión Nocturna.
Leigh Ramsdell: Modo Gran Golpe.
Joey García: Modo Motorista Fantasma.

• **Liberar Películas Ocultas:**
Si acabas con estos personajes obtendrás estos vídeos ocultos:
Dave Mirra: Vídeo de Dave Mirra.
Ryan Nyquist: Vídeo de Ryan Nyquist.
Slim Jim: Promoción de un concurso online.
Chico Amish: Vídeo corto del programador del juego.

Spyro: el año del dragón



• **Demo de Crash Bash:**
Como todos los años, Spyro oculta en su última aventura una demo del juego de Crash. Esta vez, podrás disfrutar de una parte del divertido *Crash Bash* pulsando a la vez estos botones en la pantalla del título:
L1+ R2 + ■

ECW: Anarchy Rultz

• **Modo de Daño Alto:**
Gana el Campeonato Toghman Belt en la dificultad Hard, teniendo seleccionada la opción "no blocking" en "on".

• **Modo de Pies Grandes:**
Gana el Campeonato Heavyweight Belt en dificultad Hard y con "Little" Spike Dudley.

• **Modo de Manos Grandes:**
Ganar el Campeonato Heavyweight Belt en dificultad Hard y con Super Crazy.

• **Modo de Cabezas Grandes:**
Para disfrutar de esta divertida opción tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Simon Diamond.

• **Todos los trajes:**
Para disponer de un amplio vestuario primero tienes que crearte tu propio luchador, después usándole tienes que completar el Modo Career para un solo jugador con la dificultad puesta en Hard.

TOCA World Touring Cars

Desde el Menú Opciones accede a la opción Bonus, selecciona Introducir Bonus e introduce estos códigos. Cuando introduzcas los códigos tendrás opción de activar o desactivar los trucos en cualquier momento desde el mismo menú.

• **Turbo:** GLYCERINE.
• **Bordillos explosivos:** KERBKRAWL
• **Suspensión suave:** VANISHING
• **Baja gravedad:** EUROPA.
• **Estela de movimiento:** ETHANOL.
• **Coches cromados:** T2.
• **Doble de altura:** TWINPEAKS.
• **Potencia extra:** GRUNTSOME.
• **Modo espejo:** WEFLIPPED.





X-Men: Mutant Academy



• **Más personajes:**
Acaba el juego con cuatro luchadores distintos y obtendrás los personajes finales del juego.

• **Vídeos de los personajes:**
Vence en el modo Arcade con cualquier personaje para abrir sus videos introductorios FMV en Modo Cerebro.

• **Consigue todo de una sola vez:**
El siguiente código abre todo en Cerebro y abre a los jefes en el resto de los modos. Para obtener todo en el juego ve al menú Principal y pulsa:
SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Si el truco ha funcionado deberías oír un sonido de confirmación. Si entras en el Modo Cerebro verás como están disponibles todos los vídeos. Para quitar estas opciones y volver a restaurar el juego original, vuelve al Menú Principal y pulsa:
SELECT + START.



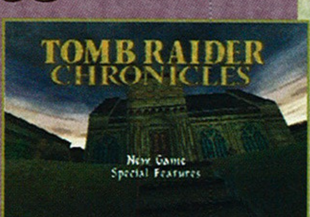
• **Modo Ego:**
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con el nivel de dificultad Hard y con Jerry Lynn.

• **Modo de Hombres Gordos:**
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt en el nivel de dificultad Hard y usando a "Big" E. Graziano.

• **Modo Verdugo:**
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con el nivel de dificultad y con Kid Kash.

• **Modo de Cabezas Reducidas:**
Si quieres reirte un rato, prueba a ganar el Campeonato Heavyweight Belt con el nivel de dificultad Hard y con Amish Roadkill como tu luchador.

Tomb Raider Chronicles



• **Nuevas escenas:**
Para tener acceso directo a una larga serie de extras, como Storyboards e imágenes del *Tomb Raider* de nueva generación, sólo tienes que realizar esta sencilla maniobra. Durante la partida normal entra en el inventario, sitúate sobre el Timex-TMX y pulsa a la vez:
L1 + L2 + R1 + R2 + ⬇ + ● + ▲.
Sal de la partida para volver al menú principal donde encontrarás una nueva opción. Que lo disfrutes.





• **Botiquines infinitos, todas las armas del nivel y munición ilimitada:**
En cualquier momento de la partida entra en el menú de inventario y sitúate sobre el Timex-TMX y pulsa a la vez:
L1+L2+R1+R2+⬆+▲



• **Todos los objetos del nivel:**
Entra en el inventario, colócate sobre el el Timex-TMX y pulsa a la vez:
L1+L2+R1+R2+⬇+▲

EL PUZZLE DE LAS BALDOSAS DE KOUDELKA

Me he quedado atascado en el *Koudelka* donde hay un puzzle de símbolos en el suelo. ¿Qué hago?

Alberto Moreno Huete

En la sala donde encontraste las nueces romanas y la Caja de Música hay una caja con unos símbolos dibujados y unidos por líneas rojas y azules. Las baldosas de la habitación están decoradas con los mismos símbolos de la caja: tienes que cruzar la habitación pisando sólo las baldosas sobre las que está pintada la flecha según el esquema de la caja. Si logras traspasar la sala sin pisar sobre ningún otro símbolo, llegarás tranquilamente a la biblioteca. Pisa las baldosas en este orden:
1- La segunda baldosa de la izquierda.
2- La que está justo encima.
3- La de la derecha
4- La de la derecha.
5- La de la izquierda (es decir, vuelves)
6- la de arriba.
7- La de arriba.
8- Todo a la izquierda hasta la salida.

EL BARCO PERDIDO DE FFVIII

Hola mis "panas", soy un venezolano adicto a su revista y al consola. Tengo 12 años y vivo en Isla Margarita desde donde les envío mucho sol y un poco de "agüita de coco". Tengo un problema con *Final Fantasy VIII*: he recorrido ya 3 discos, pero no localizo el barco donde debería estar Eleone. Sería fantástico que me ayudasen.

Gabriel Aron Santana (Venezuela)

Gracias por mandarnos un poco de tu sabroso sol, porque aquí estamos heladitos de frío. Y gracias también por seguirnos desde tan lejos. Vamos a lo tuyo.
Mira en el mapa y verás, justo al Norte de la casa de Edea, tres grupos de montañas que se adentran en el mar. Como si fueran tres largos dedos de tierra. A la derecha de estas islas hay otras dos que se juntan como formando un círculo con un lago central. Llegarás a ellas a través de un paso muy estrecho. En este círculo de agua encontrarás el barco de los Seeds blancos, el que buscas.

EL ROBOT DE A SANGRE FRÍA

Hola, me llamo Julio, tengo 15 años y me gustaría que me dierais trucos de *A Sangre Fría* o que me digáis cómo pasar el robot del final de la primera misión, que no tengo botiquines.

Julio Marí Tarrazona (Valencia)

No es cuestión de botiquines, sino de rapidez y velocidad. En cuanto salga el robot debes correr como alma que lleva el diablo hacia el nuevo camino que se ha abierto a la derecha de tu posición. Sigue corriendo hasta la zona que viste desde la puerta en la que estaba el cadáver de Kiefer. Cuando llegues ahí el juego se encargará él solito de sacarte del atolladero.

TOMBI! 2 Y EL ANILLO PERDIDO

Hola PlayManía, os escribo porque no sé dónde está el anillo perdido del minero en *Tombi! 2*. Gracias.

Cristian (Cuenca)

Para encontrar el dichoso anillo debes ir a la zona de las tuberías y descender por la cadena que hay justo debajo del puente levadizo. Podrás encontrar una guía completa con la solución a todas las misiones de este juego en nuestra revista "PlayManía Guías y Trucos" Número 3.

LOS NIVELES SECRETOS PARA JEDIS

Hola, en uno de vuestros números publicasteis una guía de *Jedi Power Battles* y comentabais cómo conseguir niveles ocultos. En el de supervivencia explicabais de qué iba, pero no cómo se abría. ¿Me lo podéis decir?

Carlos Raúl Sánchez (Madrid)

No hay problema: tienes que acabarte el juego con Mace Windu. Si consigues terminar el Modo Supervivencia ganarás el Sable Láser definitivo, que acaba con los enemigos de un solo golpe. El responsable de semejante olvido va a ser duramente castigado. Palabra.

TRUCOS PARA DRAGON BALL

Hola PlayManía, me llamo Mario y me encanta vuestra revista. También soy aficionado a Dragon Ball y me gustaría que me dieseis trucos para *Dragon Ball Ultimate Batlle 22*. Gracias.

Mario Chicharro Huertas (Madrid)

Bueno, a ver si nos modernizamos que hemos tenido que desempolvar los archivos para encontrarte estos truquitos.
Para conseguir a Gokuh y Gogeta debes presionar en la pantalla de presentación (antes de la intro) estos botones:
⬆ + L2, ⬇ + ■, ⬅ + L1, ➡ + R1.
Para obtener muchos más personajes, pulsa esta otra secuencia en la pantalla del título:
⬆, ▲, ⬇, ✖, ⬅, L1, ➡, R1.
Oirás un sonido de confirmación.

DRIVER

Con esta guía rápida queremos convertirte en un auténtico "sicario" de la mafia. Sabemos que tú eres "poli", pero si quieres engañar a los capos mafiosos tendrás que parecer muy, muy malo. ¿Qué es difícil? Por eso te hemos preparado una colección de trucos.

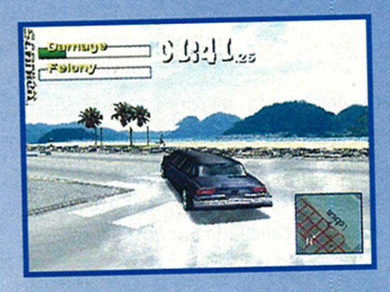
DRIVER 2



La conducción



Para ser un buen matón y dejar tirados en la carretera a todos tus perseguidores, a continuación te exponemos unos consejos y maniobras básicas de conducción. Así podrás controlar a la perfección tu herramienta de trabajo: el coche.





El Freno

Esencial para una conducción segura por cualquier ciudad. Debido a los numerosos obstáculos que encontrarás, es obligatorio reducir la velocidad si no quieres que tu coche sufra desperfectos. Pero el uso del freno no es tan fácil como parece, debes saber a la perfección cuándo y dónde debes utilizarlo. Así, será imprescindible para giros cerrados, cambios de sentido y giros en los cruces. Lo más sensato es que acciones el freno antes de girar, para evitar que te salgas de la carretera o realices un trompo. Sin embargo, en superficies escurridizas como asfalto mojado o hierba, el uso excesivo puede resultar contraproducente, provocando el descontrol de tu coche.

El Freno de mano

Sólo deberás utilizarlo en casos de emergencia y para hacer cambios de sentido. Aunque el freno de mano sea mucho más efectivo que el freno normal a la hora de detener el coche, provocará inevitablemente que las ruedas patinen y pierdas el control momentáneo de tu vehículo.





Acelerar a fondo

Para poder girar rápidamente y en poco espacio, lo mejor es que utilices el ●, de esta forma conseguirás acelerar rápidamente haciendo que las ruedas traseras del coche patinen. Para girar, como es lógico, lo que tienes que hacer es marcar la dirección hacia donde quieras ir y ya está.



Los daños de tu coche

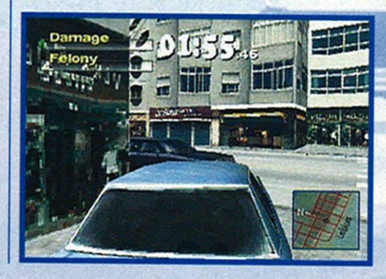
Debido al poco tiempo del que dispones para completar las misiones, es más que probable que te la pegues más de una vez por culpa de la excesiva velocidad. Para conocer la gravedad de los desperfectos, observa la barra "daño", ubicada en la parte superior izquierda de la pantalla. En algunas misiones debes tener especial cuidado con los daños de tu coche, ya que no podrás cambiarlo por otro.





Los trompos

Giros exagerados, frenadas muy bruscas, cambios de rasante o cualquier golpe pueden provocar que tu coche realice un trompo. Esto puede hacer que pierdas mucho tiempo intentado corregir la dirección, perder al coche que estabas a punto de alcanzar o hacer que tus perseguidores te alcancen y destrocen tu coche. Procura evitarlos a toda costa.





La orientación

Será fundamental para afrontar con alguna posibilidad de éxito las misiones. Si hojeas el mapa, podrás saber en que dirección vas, cual es la carretera que mejor te conviene para la misión y donde se encuentra el objetivo de la misma. Esto será especialmente importante cuando lo que busques sea un vehículo.





Los cambios de dirección y sentido

Saber girar a gran velocidad es fundamental para acabar las misiones en el corto periodo de tiempo del que dispones. Como te venimos aconsejando en cualquier juego de conducción, te recomendamos que las curvas las tomes desde el lado externo hacia el interior de la curva. Siempre que no sea peligroso y los obstáculos de la ciudad te permitan hacerlo, intenta atajar en las curvas pisando la acera.





Los cambios de coche

Cuando la misión te lo permita, no haya nadie persiguiéndote y la barra de daños o de persecución estén casi llenas, podrás cambiar de coche. Ésta es una maniobra arriesgada ya que requiere algún tiempo que puede ser vital para completar la misión. Para poder realizarla en el menor tiempo posible, bloquea el paso del coche que quieres robar, pulsa ▲ + ↑ para salir del tuyo y entra por cualquiera de las puertas delanteras del vehículo que pretendes "tomar prestado".



La superficie

Normalmente circularás por asfalto, pero cuando te salgas de la carretera para tomar una atajo o deshacerte de tus perseguidores, podrás circular por hierba o arena. Ambas superficies son mucho más escurridizas que el asfalto, por lo que debes conducir con precaución. En días lluviosos, el asfalto húmedo hará que los neumáticos de tu coche se adhieran menos provocando un control más inestable.





Las pérdidas de adherencia

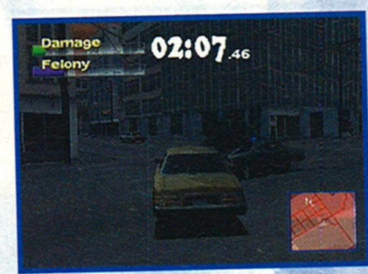
Perderás adherencia cuando haya un cambio de rasante, pises un bordillo o un montículo de arena. Si pasa, no podrás detener tu coche ni corregir la dirección por lo que puedes acabar empotrado con cualquier obstáculo que haya en la carretera. Para evitarlos reduce la velocidad y evítalos todo lo posible.



Las ciudades y sus peligros

Las misiones discurren en cuatro de las ciudades más famosas y concurridas que existen. Metrópolis llenas de peligros que pueden dar al traste con tus aspiraciones. Después hablar sobre los movimientos básicos, debes conocer cuáles son esos peligros y como afrontarlos.







La policía

La policía junto con el tiempo serán las dos circunstancias que más veces provocarán tu fracaso en las misiones. La pasma intentará detenerte por el método más contundente: destrozando tu coche. Si observas la barra de "delito", podrás hacerte una idea del "interés" que tienen por ti y de los efectivos que intenta darte caza. Una medida bastante eficaz para sortear a la policía será cambiar de coche, ya que provocarás su desconcierto, dejando de perseguirte. Pero como requiere mucho tiempo, lo mejor es que corras más rápido que ellos. Los habrás despistado cuando deje de iluminarse el mapa de la ciudad.





Los bloqueos policiales

Si la policía, o los agentes secretos, llevan mucho tiempo persiguiéndote y no cambias de carretera, podrás encontrarte con controles policiales. Colocarán algunos coches en fila formando una barrera bastante difícil de sortear. Para atravesarlas, acelera a fondo e intenta pasar por entremedias de dos coches. También puedes invadir la acera, cuando la haya, y evitar así el control, ya que en ellas no suelen colocar coches patrullas.



Los agentes secretos



Por si no fuera suficiente con la policía, también tendrás que verte las caras con agentes secretos. Lo peligroso de éstos es que van en un turismo normal, como el tuyo, y hasta que no estés muy cerca de ellos no empezarán a perseguirte, por lo que pueden sorprenderte muchas veces y hacer que te estrelles.

Los distintos tipos de carreteras





Si observas con atención el mapa, observarás las líneas rojas que representa las carreteras. Las que son de trazo más ancho son autopistas en las que la velocidad será mucho más alta y presentarán muchos menos obstáculos contra los que puedas chocar. Los únicos peligros reales son los representados por las salidas y los accesos, ya que estas son carreteras muy estrechas y que presentan pendientes muy pronunciadas, por las que es difícil circular. El resto de vías son mucho más estrechas y peligrosas. Tendrás que estar continuamente alerta para averiguar si se trata de un único o doble sentido.

Las mafias rivales

Para complicarte la vida aún más, en ciertas misiones además de la policía y los agentes secretos, aparecerán las mafias rivales. Igual que los agentes secretos, no los verás hasta que estén bastante cerca de ti, con el peligro añadido de que no dudarán en estrellarse de frente contra ti si vienen en sentido contrario.

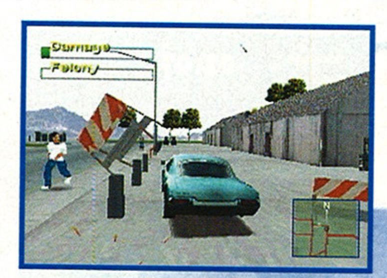




Los obstáculos de la ciudad

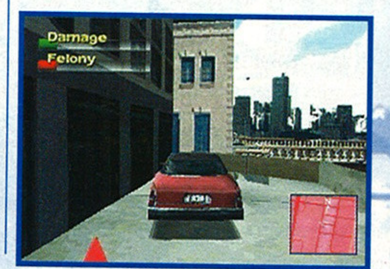
Decenas de obstáculos como la circulación, coches aparcados, farolas, cubos de basura, vigas, semáforos, señales de tráfico, bancos, árboles... harán un poco más complicadas las misiones..y más interesantes. Para sortearlas debes estar atento y saber con antelación por donde debes pasar para no colisionar.





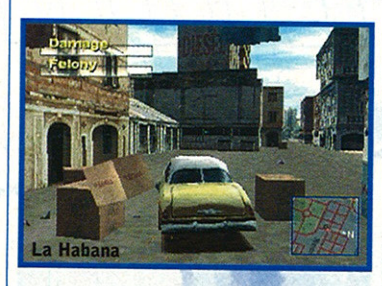
Los atajos

Además de circular por las carreteras, podrás hacerlo por las aceras para atajar y ahorrar tiempo. Ten cuidado porque, aunque muchas veces serán muy útiles, otras veces no tendrán salida y puedes quedar atrapado o perder mucho tiempo.





Las cuatro ciudades



La Habana

Todas las misiones deberás realizarlas en cuatro ciudades distintas con sus propias peculiaridades.

Chicago: Ciudad concurrida en la que la conducción rápida es muy peligrosa. Además, ten cuidado con los numerosos cruces, ya que se te pueden echar encima los coches que circulen por ellos. Otra peculiaridad de esta ciudad son los abundantes puentes levadizos que pueden encontrarse elevados en algunas misiones, bloqueándote así el paso.

La Habana: Compuesta por numerosas calles estrechas con callejones que pueden ser de gran ayuda a la hora de dar "esquinazo". Siempre que puedas, conduce por la autopista que rodea a la ciudad, ya que es mucho más segura y rápida que el continúa callejeo del interior.

Las Vegas: Calles anchas en su mayoría, hacen más fácil la conducción que en La Habana. La gran distancia que separa unas carreteras de otras hará necesario el atajo por la acera, para llegar al objetivo antes de que se agote el tiempo. Lo malo es que puede ser muy arriesgado a veces, ya que muchas aceras no tienen salida.

Río: De características muy semejantes a Chicago. Dos son los peligros más destacados de esta ciudad: los numerosos cambios de rasantes y su policía, mucho más dura que las que te hayas enfrentado con anterioridad. Además, los coches que usarás aquí son los más rápidos, por lo que debes demostrar un estilo de conducción impecable en todos los aspectos, sobretodo en los giros bruscos.



Río

Consejos que no debes olvidar

Una vez que ya sabes como conducir y los peligros a los que te enfrentarás en las misiones, a continuación te proponemos una serie de consejos generales que te serán de gran ayuda a la hora de realizar todos los recados.

Cuando seas perseguido

Como te puedes imaginar, no debes soltar el acelerador por (casi) nada en este mundo. Lo mejor que puedes hacer cuando tengas la ocasión, es circular por las autopistas, ya que podrás ir mucho más rápido y donde la posibilidad de chocar es menor. Cuando te adentres por las callejuelas de la ciudad, asegúrate de que controlas a la perfección tu máquina e intenta que tus perseguidores queden fuera de combate en algún cruce, o si no puedes conseguirlo, despístales cambiando de coche.

En las situaciones en las que tu perseguidor está tan cerca que puedes sentir su aliento en la nuca, será imprescindible saber como trazar las curvas a la perfección y evitar así que te puedan alcanzar tus perseguidores.



Misiones de espionaje



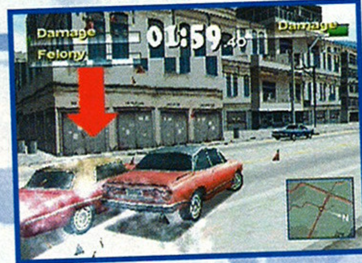
Serán misiones mucho más relajadas donde la velocidad no será determinante. La única precaución que debes tomar es mantener la raya en la zona verde de la barra de persecución, ya que es esta la que te avisará cuando estás demasiado cerca y puede descubrirte o cuando lo vas a perder de vista.

Debes tener especial cuidado con los giros y los cambios de rasante, ya que son zonas en las que si no eres bastante discreto, puedes delatarte fácilmente. Además, tienes que estar muy atento a la situación de la circulación, porque muchas veces tu objetivo se detendrá de repente debido al denso tráfico o a un semáforo en rojo, y si no tienes cuidado, te lo puedes comer.

Para destrozar otros coches

Habrá algunas persecuciones que tendrás que rematarlas con una ración de contundentes embestidas a tu objetivo. Para ello, estrella tu coche contra el rival hasta que su barra de "daño" se llene. Serán misiones muy complicadas donde el menor fallo puede ser decisivo y donde los impactos-golpes con el otro coche pueden descontrolar el tuyo y hacer que el objetivo se aleje. Sin ningún lugar a dudas, la mejor forma de arremeter contra él es desde un lado, ya que los golpes son más dañinos y no perderás tanta estabilidad. Por el contrario, las embestidas desde atrás son bastante poco efectivas y además "lanzarás" a tu objetivo hacia delante mientras lo único que conseguirás tú es perder velocidad.





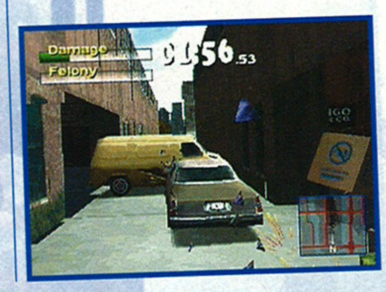
Cuando persigas



Cuando tengas que perseguir a otro coche que va a toda pastilla, deberás estar muy atento a todos sus movimientos. Nunca te acerques demasiado porque los giros bruscos del rival pueden pillarte por sorpresa y no tener espacio ni tiempo suficiente para reaccionar. Pero tampoco le des demasiado espacio porque puedes llegar a perder su rastro.

Huidas

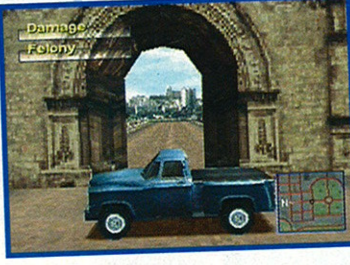
Habrá circunstancias en las que tendrás que conseguir escapar sano y salvo de las mafias rivales. En este tipo de misiones, deberás estar especialmente atento ya que muchos caminos los encontrarás cerrados y puede hacer que los coches de los mafiosos se te echen encima, dejando tu "carro" listo para el desgüace.



Estas serán tus únicas armas

En muchas misiones podrás elegir y cambiar de medio de transporte cuando quieras. A la hora de elegir coche, ten siempre presente que lo que mejor te viene para todas las misiones son los turismos, ya que son los más rápidos. Entre los distintos modelos que verás en las ciudades, pronto reconocerás cuáles son los mejores, aunque las diferencias serán mínimas. Aún así dispones de toda una amplia gama de vehículos a los que echarles el guante:







- **Furgonetas:** difíciles de encontrar por el casco urbano. Se caracterizan por un giro aceptable pero una velocidad punta deficiente. Después del turismo y la ranchera es el vehículo más aconsejable.
- **Camiones y camiones de bomberos:** muy resistentes a los golpes, pero tremendamente lentos. Sólo deberás montarlos para aquellas misiones donde no tengas más remedio que utilizarlo.
- **Camionetas:** más pequeñas que las furgonetas aunque de similares características. Sólo las encontrarás en La Habana.
- **Limusinas:** difíciles de hallar. Muy rápidas pero su excesiva longitud hacen demasiado complicado el circular por cuidad.
- **Autobuses:** la peor elección de todas. Muy lento y difícil de maniobrar hará que te sea casi imposible realizar las misiones en el plazo de tiempo del que dispones.
- **Rancheras:** sólo las encontrarás en Las Vegas. Al ser muy parecidas a los turismos también son una buena opción.
- **Turismos:** rápidos, con una buena aceleración, excelente maniobrabilidad y muy abundantes, es la mejor opción para circular. Tal vez pequen de escasa resistencia.





Chicago: mapa y trucos

En algunos rincones de las ciudades se encuentran algunos lugares secretos donde conseguirás coches ocultos, trucos y zonas de diversión para que puedas disfrutar durante más tiempo de Driver 2.

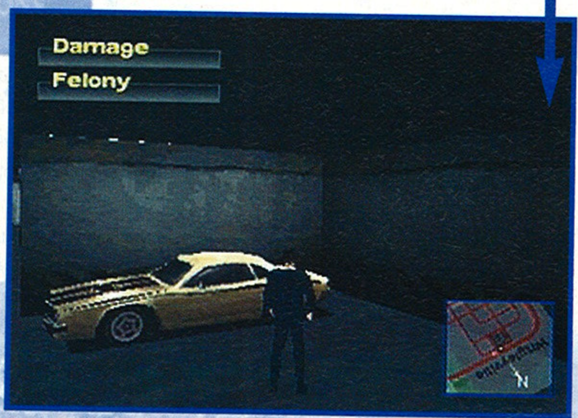
Wrigleyville
Lincoln Park
Wicker Park
Lake Michigan
Ucranian Village
Goose Island
Gold Coast
Navy pior
Downtown
Greektown
Grant park
Chinatown



Coche oculto: Para recoger un bólido que no encontrarás en ningún sitio, ve al estadio de béisbol. Dirígete a las taquillas y pulsa un interruptor oculto.



Al pulsar el interruptor, se abrirá la verja que da al interior del estadio. Sube por las escaleras de la grada y avanza hasta llegar al garaje.



Dentro te espera una maravilla de coche esperando a que lo robes. Cógelo y disfruta con un auténtico bólido. Con éste dejarás atrás a cualquier coche de policía.

La Habana: mapa y trucos

En cada ciudad podrás encontrar diversos trucos, aunque en la mayoría de las veces se trata de conseguir coches ocultos, en otras ocasiones también tendrás la opción de conseguir ser invulnerable o conseguir que la policía no aparezca.



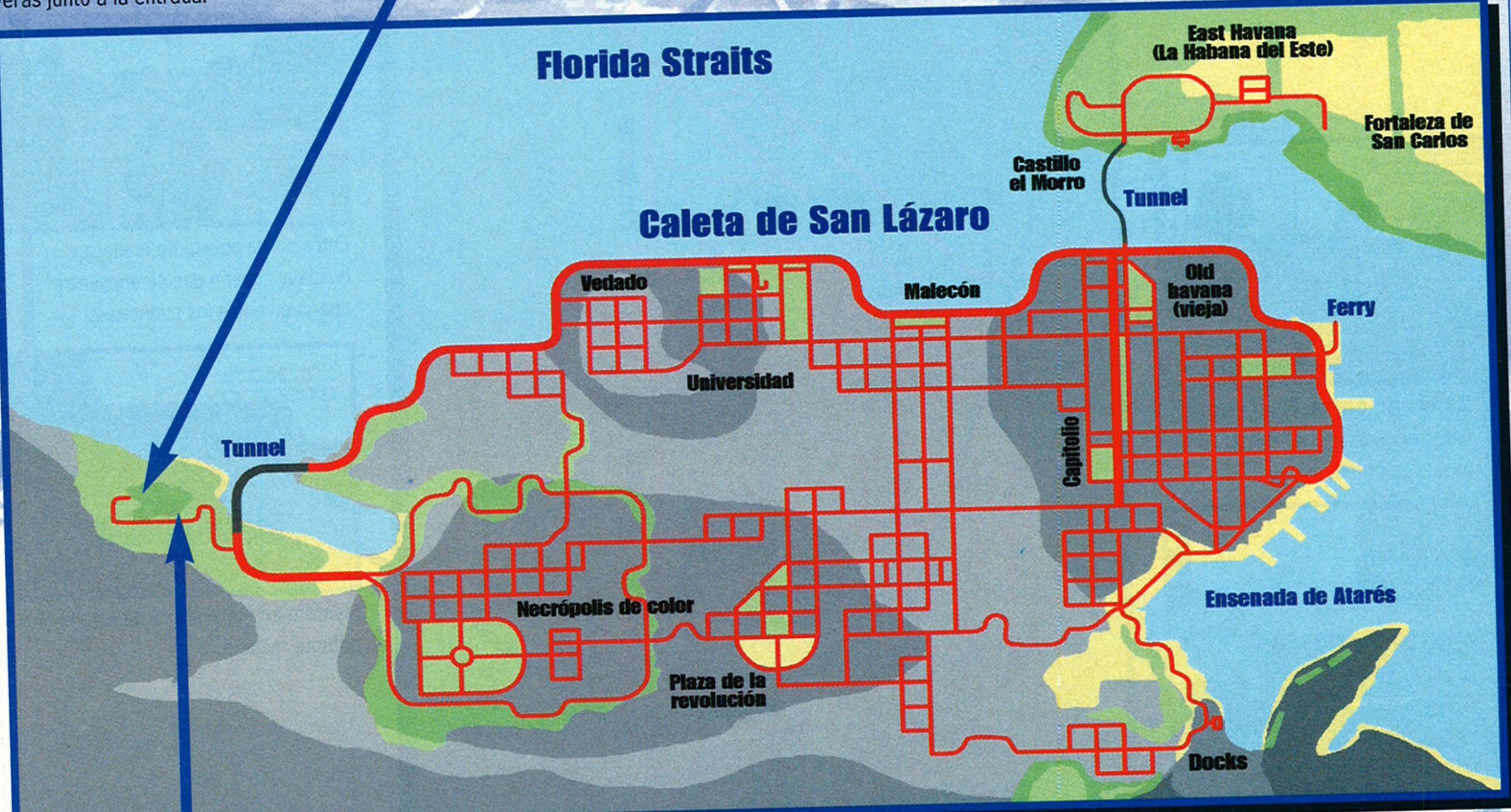
Coche oculto: Pulsa el interruptor que verás junto a la entrada.



Una vez que se haya abierto la verja, desciende por el aparcamiento hasta la tercera planta.

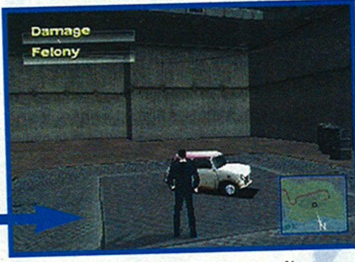


Pulsa el botón para que descienda la plataforma donde se encuentra el Mini.





Ten paciencia y espera a que descienda la plataforma.



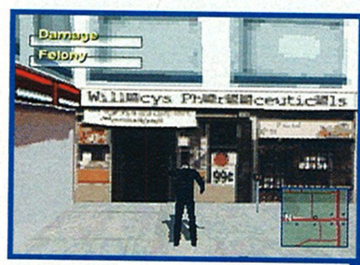
Después de tanto trabajo, ya sólo tendrás que montarte en el coche.



Una vez dentro, verás lo que es un coche manejable y rápido.

Las Vegas: mapa y trucos

Las Vegas te ofrece varios extras ocultos, como la invulnerabilidad mencionada anteriormente, conseguir un nuevo vehículo oculto, o simplemente, colarte en una zona en obras y hacer el gamberro a tus anchas, sin que te moleste nadie.



Invulnerabilidad: En una de las tiendas de la ciudad, podrás accionar un interruptor que te concederá invulnerabilidad. Gracias a ella, podrás conducir a tus anchas.



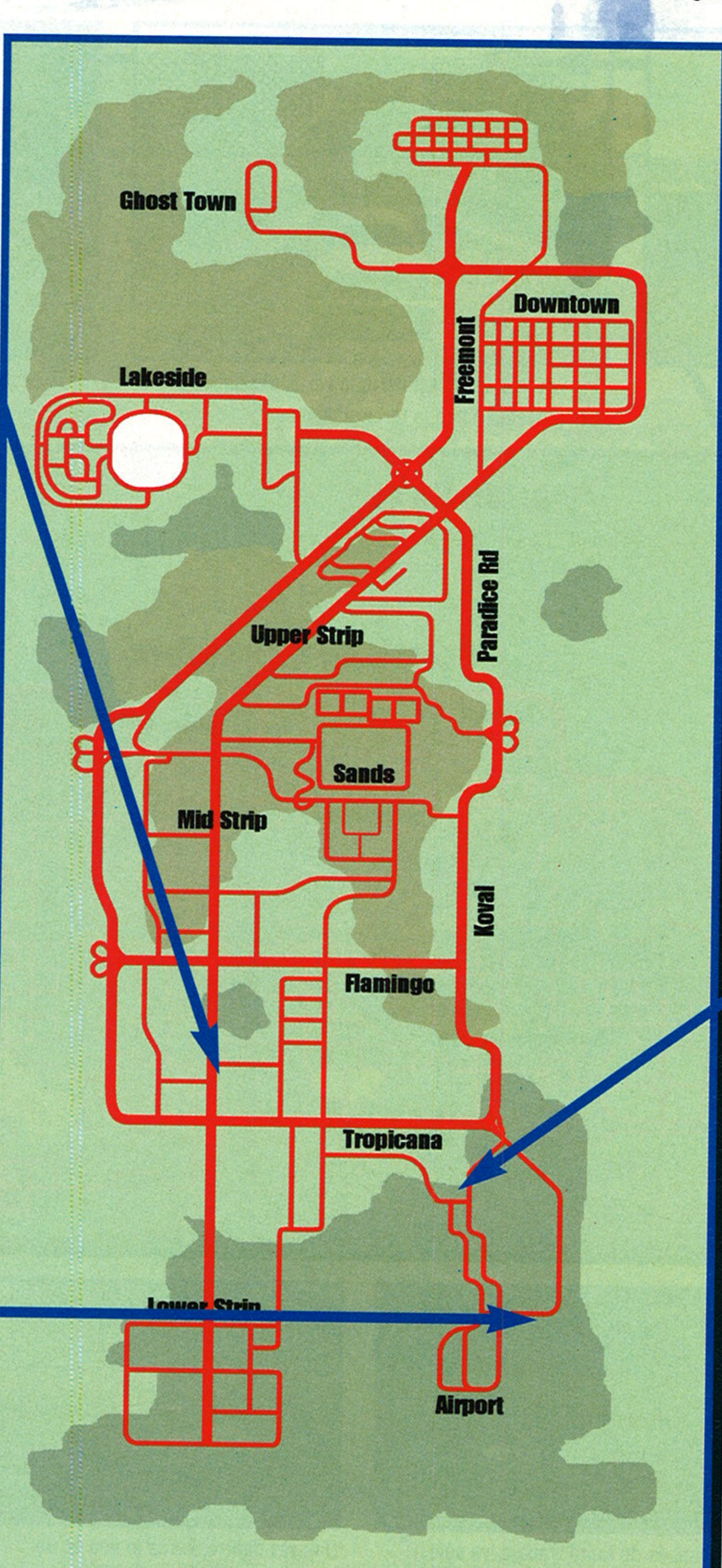
Zonas de obras: Si quieres hacer el gamberro entra por este pasillo en obras.



Sube por la rampa para pasar al otro lado de muro.



Una vez dentro, ya podrás hacer lo que quieras con tu coche sin problemas.





Camioneta oculta: Acciona el interruptor que hay al lado de la malla metálica.



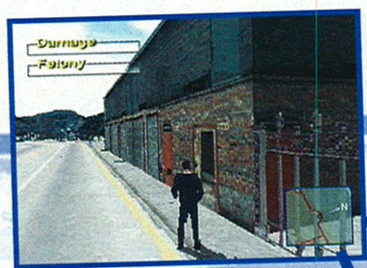
Entra por la puerta de madera y busca al camión que se encuentra aparcado entre los almacenes.



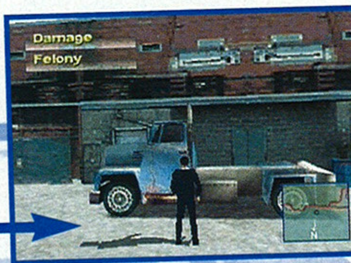
Móntate en él y disfruta de esta vieja y potente reliquia.

Río: mapa y trucos

Por último, en Río podrás encontrar dos nuevos vehículos ocultos, un camión y una camioneta, además de volver a conseguir invulnerabilidad y de poder realizar una carrera en un circuito de hípica, pero al volante de tu vehículo.



Camión oculto: Acciona el botón que hay junto al almacén.



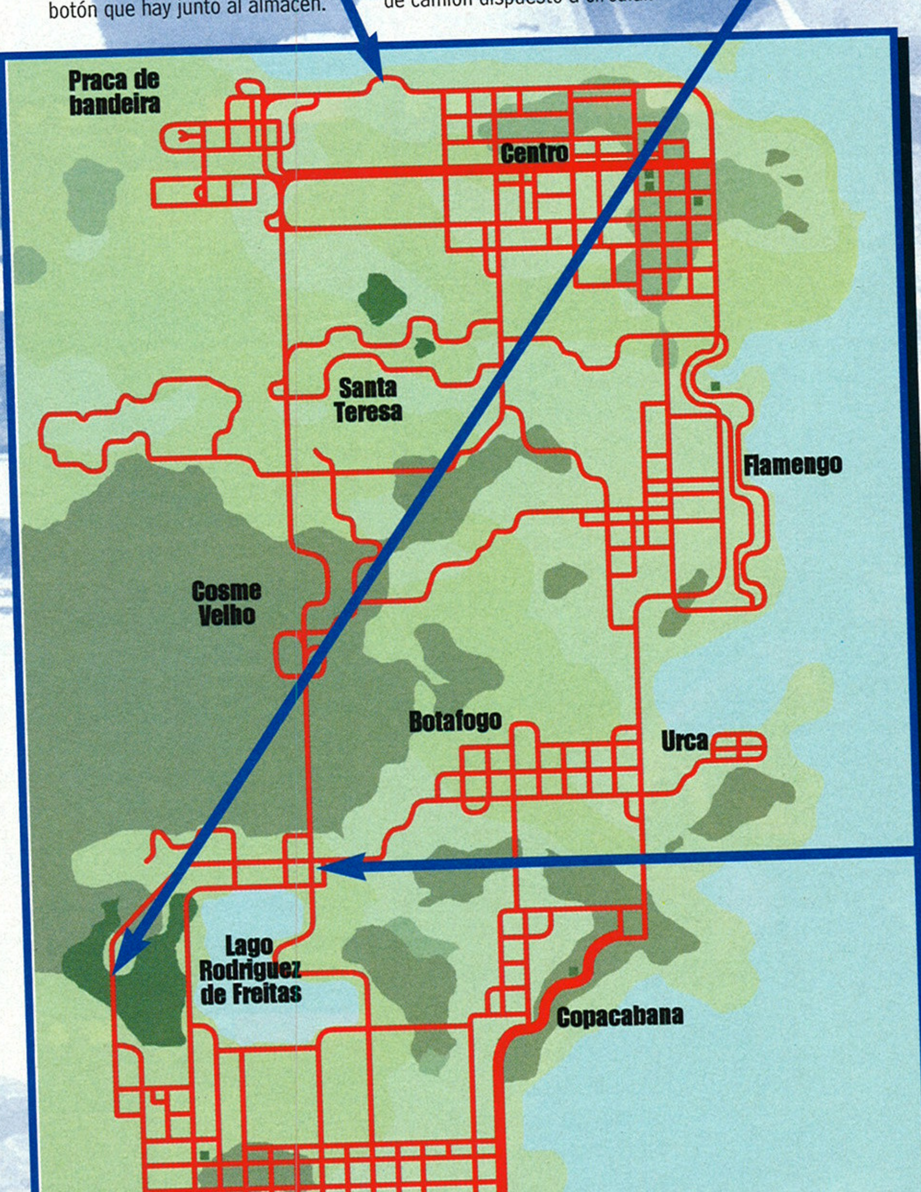
Dentro del puerto verás una maravilla de camión dispuesto a circular.

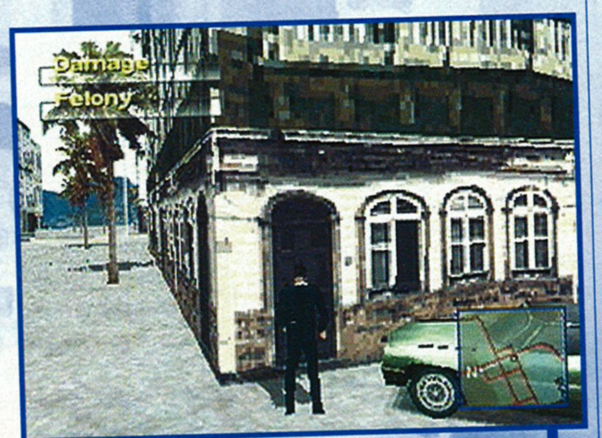


Zona de hípica: Acciona el interruptor para que puedas entrar.



Dentro podrás realizar las pruebas de hípica con tu coche.





Invulnerabilidad: Si quieres conducir sin problemas, busca esta tienda del centro de la ciudad. Pulsa el interruptor que hay al lado de la puerta y olvídate de la policía; nada podrá hacerte daño.



Esto es Fútbol 2

Si eres de los que vive el fútbol con toda su intensidad y pasión, pero no consigues vencer a los equipos rivales, aquí te ofrecemos unos cuantos consejos para que no haya competición que se te resista.

La labor del míster

El fútbol es un juego en equipo donde la organización y estrategias son tan importantes como la calidad de los jugadores. Para ser el mejor estratega en el mundo del fútbol atiende a las siguientes explicaciones.

Estrategias

Clave para elegir la disposición que tendrán tus jugadores a la hora de afrontar los partidos. Antes de empezar los encuentros, escoge las cuatro estrategias que prefieras y modifícalas durante el partido con el botón SELECT.

Equilibrio.
Para encuentros igualados donde no es necesario meter muchos goles y el control del partido lo tiene tu equipo. Ideal para los primeros minutos de los encuentros.

Contraataque.
Es la estrategia más inteligente que puedes adoptar cuando te enfrentas a los equipos más fuertes del campeonato y que mantienen la posesión del balón mucho tiempo. Con ella podrás salir rápidamente con el balón controlado nada más robarlo para intentar coger descolocado a tu adversario.



Adelantar bandas.
Para defensas rivales muy pobladas, donde encontrar un buen pase por el centro es imposible. Con esta estrategia, podrás abrir el campo pasando el balón a los laterales que estarán en la banda. Éstos, cuando estén cerca de la línea de fondo, colgarán el balón para que tus delanteros intenten rematar. Resultará especialmente efectiva si tus puntas son buenos cabeceadores.

Adelantar centro.
Cuando veas que tus delanteros están demasiado separados de tus centrocampistas y tienes que dar pases excesivamente largos, usa esta estrategia. Con ello conseguirás también que tus centrocampistas disparen más a puerta. Pero debes tener cuidado porque las contras de tu rival pueden resultar letales, ya que tu medio campo no podrá ayudar a la defensa.

Todos al ataque.
Esta es una medida desesperada que sólo debes utilizar cuando necesites marcar un gol con urgencia, ya que es un arma de doble filo. Por un lado, puede ayudarte a crear más oportunidades de gol, pero a la vez descuidarás totalmente la defensa con el peligro que eso supone si ellos inician un contraataque.

Todos a la defensa.
Para aguantar marcadores favorables si ves muy difícil el volver a marcar. Aunque no encajes goles, nunca debes conformarte con ganar por la mínima ya que este sistema no es infalible.



Formaciones

Una de las decisiones más importantes que deberás tomar, si quieres estar sufriendo durante todo el partido. Si combinas la formación con una buena estrategia el encuentro será mucho más fácil de afrontar. Deberás elegir entre las siguientes:

5-4-1: Muy defensivo. Tan difícil será encajar un gol como que tú lo marques. Ideal para buscar el empate o evitar que te metan goles si la combinas con las estrategia "todo defensa".

5-3-2: Abundante defensa para encajar pocos goles. Si posees dos delanteros buenos podrás conseguir victorias por la mínima. Buena formación para afrontar partidos contra equipos muy difíciles.

4-5-1: Predominio del centro de campo con muchas seguridad atrás. El problema será que con un solo delantero las oportunidades serán escasas. Combinada con la estrategia "adelantar bandas", los cuelgues desde la banda serán mucho más abundantes.







4-4-2: Una de las formaciones más equilibradas. Con ella, crearás oportunidades sin muchos problemas y mantendrás el control del balón. Junto a la estrategia de "equilibrio", puede ser una buena opción para afrontar el inicio de los partidos.

4-3-3: Estrategia muy semejante a la anterior. Un delantero más puede provocar una actitud más ofensiva por parte de tu equipo.

4-2-4: Ideal para contraataques donde mandes balones largos desde la zaga. Debes tener cuidado porque no poseerás efectivos en el medio del campo por lo que el control del juego lo llevará tu oponente.

3-5-2: Muchísimos centrocampistas que te garantizarán la posesión del balón durante mucho tiempo. Además, puede funcionar como una eficaz barrera para los pases a la delantera que haga tu rival.

3-4-3: Posiblemente sea la táctica más arriesgada. Combinada con la estrategia de "todo ataque" podrás conseguir multitud de goles tanto a favor como en contra.

Alineación inicial y sustituciones

Antes de empezar el partido deberás decidir la alineación inicial. Para ayudarte en tu elección, aquí te presentamos algunos puntos clave:

- Coloca a cada jugador en su puesto. Si no lo haces así, el jugador no rendirá.
- Para decidirte entre dos jugadores mira sus características y coge al mejor.
- Ten presente las tarjetas que lleva cada jugador para saber si debes reservarlos para otros partidos.
- Los sancionados y los lesionados no podrás jugar, así que no los convoques.
- Ten siempre un portero, defensa, centrocampista y delantero en el banquillo, por si acaso.
- Durante el partido podrás realizar sólo tres cambios, por lo que tienes que reservar siempre por lo menos un cambio casi hasta el final del encuentro, por si acaso algún jugador se lesiona o corre peligro de que sea expulsado. Realiza los cambios de una forma coherente, de acuerdo con la formación y estrategia que hayas elegido.



Los movimientos de los futbolistas

En ataque

Correr (▲ repetidas veces): será necesario que tus jugadores se tiren todo el partido corriendo para intentar ser más rápido que el rival y ganarle por velocidad.

Pase corto (✖): será el pase que más utilices durante los partidos. Dominarlo permitirá enlazar jugadas.

Pase largo (●): para desahogar el juego cambiando rápidamente de banda, colgar balones al área y meter pases largos a los delanteros.

Pase al primer toque o paredes (✖+✖): pase corto en el mismo instante que el jugador recibe el balón para marear y descolocar al equipo rival.

Pase profundo (R1+✖): es el pase más efectivo para tus delanteros. Dejará solo a tu atacante con el portero rival. Utilízalo para contraataque pero nunca para jugar en la zona defensiva, ya que puedes perder balones muy peligrosos.

Pase profundo adelantado (R1+●): para meter balones largos y adelantados a tus delanteros en contraataques.

Triangulación (✖ + ✖ pulsado): igual que las paredes, servirán para descolocar a tu enemigo y hacer un juego rápido y espectacular.

Pase bolea (✖): cuando el balón esté en el aire y venga hacia ti, pulsa ✖ para hacer un pase directo a otro jugador. Si no pulsas ningún botón, tu jugador controlará el balón.

Disparo (■ + dirección): muchas veces los disparos simples a los lados o al centro resultan más efectivos que cualquier filigrana. Para realizar un tiro potente y alto pulsa un poco cuadrado, si es rápido darás un golpe raso.

Disparo con rosca (↑ o ↓ + ■): un tiro con rosca será mucho más difícil de blocar para un portero que un tiro con una trayectoria recta.

Vaselina (dirección opuesta a la portería + ■): además de ser efectiva, esta técnica resulta bastante espectacular. »



» **Cabeceo o bolea (dirección + ■):** si posees buenos rematadores, los cuelgues pueden ser decisivos.



Adelantar balones en sprint (pulsa ▲): mientras corres, el jugador se adelantará el balón para dejar atrás al rival. Muy útil en las contras.



Regate avanzado (L2): Ideal para extremos y delanteros que quieren encarar a portería. El jugador amagará mientras corre y hará que el balón avance por delante de él.
Regate corto (R2): en un palmo de terreno podrás dejar sentados a los defensas rivales. Utilízalo con tus mejores hombres para jugadas personales.
Finta (L1): desconcertante para cualquier defensor, ya que es difícil arrebatar el balón. Te cuidado porque si lo haces repetidas veces (más de dos) puedes acabar en el suelo.
Caída deliberada (L1+L2+R1+R2): intenta engañar al arbitro para que pite un penalti o una falta peligrosa tirándote a la "piscina". Ten cuidado porque no siempre surtirá efecto y puedes ser amonestado con una tarjeta amarilla.

En defensa

Entrada corta (✖): efectiva aunque debes estar encima del rival para arrebatarle la pelota.
Cambio de defensa (R2): movimiento que debes controlar a la perfección para que ningún delantero rival se cuele en tu defensa. Cambia los jugadores de tal manera que el defensor que has escogido se encuentre entre el delantero rival y la portería.
Entrada larga (●): muy efectiva para robar balones al otro equipo. Realízala lateralmente para barrer tanto al balón como al rival y que el árbitro no pite falta. Nunca la realices por detrás ya que serás amonestado
Entrada con los dos pies (■): muy peligrosa porque puedes ser expulsado y además no es muy efectiva.
Falta deliberada (R1+ ■): cuando veas que una jugada del rival puede causar peligro o que te pillan descolocado en una contra, realiza esta falta para que tus jugadores tengan tiempo de reorganizarse.
Fuera de juego (L1 pulsado): muy arriesgado. Puede provocar un gol casi seguro si lo haces a destiempo. Si eres capaz de controlarlo a la perfección puede ser una buena forma de defender.
Salida del portero (L2 pulsado): Sólo deberás realizarla cuando el delantero rival tenga una ocasión muy clara y vaya a encarar al portero. Si mides mal la salida, el gol en contra está asegurado.
Barrera defensiva (L1,L2): coloca la barrera defensiva para intentar cortar la trayectoria del balón en las faltas cercanas a portería.





Los lanzamientos de faltas

Medir potencia (■): en las faltas podrás medir la potencia y la altura del disparo. Para un disparo raso, la potencia no puede rebasar la primera línea de la flecha de orientación. Para un tiro alto, procura no superar la segunda línea ya que puede que se puede ir a la grada.



Pase a un jugador (●, ▲ o ✖): Podrás distinguir a los tres jugadores más cercanos a la portería rival, porque llevarán encima de sus cabezas los signos de O, X y triángulo. Dependiendo de a qué jugador quieres que vaya el balón, tendrás que pulsar uno u otro botón del Pad.



Características de los jugadores

Los Jugadores

Estado en conjunto: al igual que con los porteros, ten las características en cuenta a la hora de escoger. Además, sabrás si está lesionado o sancionado.
Pie: servirá para saber en que banda ubicarlo. Los diestros por la banda derecha y los zurdos por la izquierda.
Velocidad: fundamental para todos tus jugadores. Es una de las características más importantes.
Resistencia: muy importante en los últimos minutos de los partidos. Una buena resistencia hará que tus jugadores corran casi igual que al inicio.
Fuerza: especialmente importantes para defensas. Una buena fortaleza ayudará a la hora de las entradas y disputas de balón.





»

» **Habilidad en el pase:** otra de las cualidades fundamentales para todos los jugadores de tu plantilla. La precisión en el pase será vital para enlazar las jugadas.
Visión de pase: unos centrocampistas con una buena visión de juego podrán facilitar balones peligrosos a tus delanteros.
Precisión y fuerza de tiro: todo delantero que se precie debe poseer un buen nivel en ambas características. Decisivas en el índice de aciertos de tus puntas en la portería contraria.
Habilidad en el cabeceo: será necesaria en defensas y en delanteros. Para despejar balones y para el remate a puerta, respectivamente.
Habilidad de entradas: un factor fundamental para todo jugador de la zaga que se precie.



Los porteros

Estado en conjunto: media de sus características que puede ser muy útil para tu decisión. Además te indicará si se encuentra lesionado o sancionado.
Habilidad aérea: da seguridad a la hora de interceptar los cuelgues del rival.
Bloquear los tiros: la característica más importante de todos los porteros.
Rapidez de las salidas: necesario si utilizas al portero como a un defensa.
Autoridad: da seguridad en sus actuaciones. Una buena autoridad evitará demasiadas pifias.





Consejos para el transcurso de los partidos

No te compliques la vida en la defensa.
Siempre que te veas agobiado por la presión ejercida por los delanteros rivales, no te compliques la vida y mete un balón largo a tus puntas. Así evitarás que te quiten balones comprometidos.



Abrir las bandas.
En muchos momentos del partido no sabrás a quien pasar el balón porque todos los defensas rivales están cubriendo a tus delanteros. Pasa el balón a tus laterales para que se adentren hasta la línea de fondo y cuelguen al balón al área.
No descolocar a tus jugadores.
Si durante un ataque rival tus jugadores, en especial los defensas, están descolocados, dejarás huecos y delanteros sin cubrir cuya consecuencia puede ser un gol en contra.
Pases rápidos para descontrolar a tu rival.
Si tus ataques son muy lentos y tus jugadores mantiene mucho tiempo el balón, será imposible provocar una ocasión de gol, ya que tu rival se encontrará situado en el campo para cortar tu ataque. Para evitarlo intenta descolocar al rival con pases rápidos.
Cambiar de estrategia.
Cuando veas que tal y como estás jugando va a ser imposible conseguir un gol, modifica la estrategia y la alineación de forma que puedas resolver el problema.



Las vistas de campo.
Durante el partido, en las opciones, podrás modificar la distancia de las cámaras. Una cámara cercana a tus jugadores te facilitará las jugadas personales, pero sin embargo, no tendrás ninguna visión de juego para ver los huecos que deja tu rival. Así que te aconsejamos que utilices una cámara lejana para conocer la ubicación de todos los jugadores en el campo.
Explota a tus mejores jugadores.
Cuando lleves unos cuantos partidos, sabrás perfectamente quien es el jugador determinante de tu equipo. Explota sus cualidades para conseguir victorias fáciles.

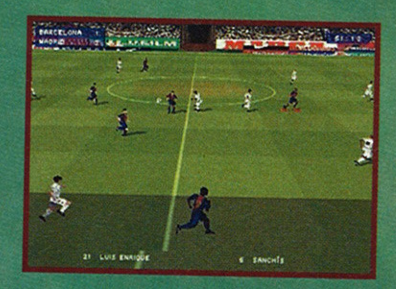
Manten bajo control las tarjetas.
Durante el partido es probable que tus jugadores sean "tarjeteados". Ten cuidado para que no los expulsen. Si ves complicado el partido, sustitúyelos para que no te quedes en inferioridad numérica.



Observa la formación de tu rival.
Si conoces la formación de tu adversario, dispondrás de una valiosa información que puede ser determinante para adaptar tu juego y aprovecharte de sus debilidades.

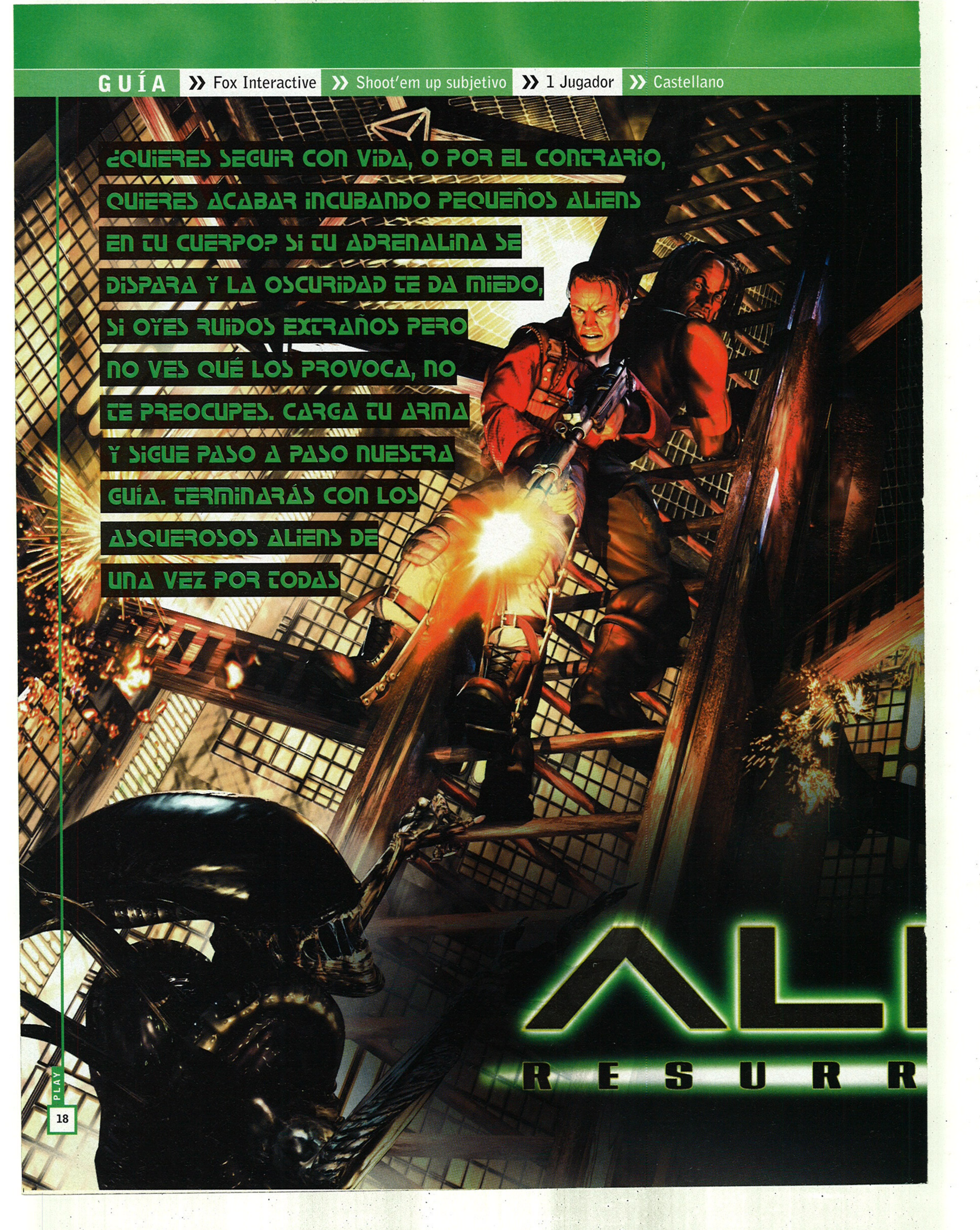


El juego especulativo.
Será clave en muchos partidos para conseguir el resultado que mejor te convenga. El juego especulativo consiste en adecuar tu táctica a tus

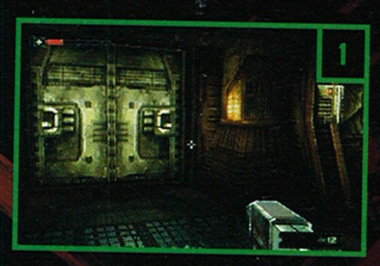
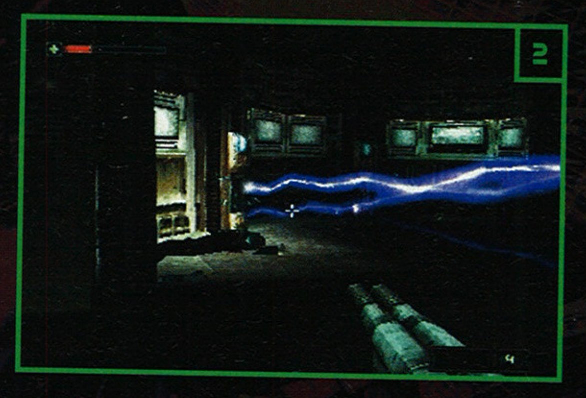


objetivos, así si lo que quieres es mantener el resultado, necesitarás una estrategia y formación defensiva que te permita mantener el balón y no dejar que tu rival cree oportunidades. Si lo que te interesa es marcar algún gol, deberás adelantar tus líneas y sacar a más delanteros para conseguir tu objetivo.
Los saques con el portero.
Cuando tu portero pare el balón o éste salga por la línea de fondo, deberás pasar a tus jugadores. Podrás hacerlo sacando largo rifando el balón en el medio del campo o pasando en corto para sacar jugándola. Si escoges esta última opción, podrás crear jugadas que lleven peligro a la portería rival.




GUÍA
» Fox Interactive
» Shoot'em up subjetivo
» 1 Jugador
» Castellano
¿QUIERES SEGUIR CON VIDA, O POR EL CONTRARIO, QUIERES ACABAR INCUBANDO PEQUEÑOS ALIENS EN TU CUERPO? SI TU ADRENALINA SE DISPARA Y LA OSCURIDAD TE DA MIEDO, SI OYES RUIDOS EXTRAÑOS PERO NO VES QUÉ LOS PROVOCA, NO TE PREOCUPES. CARGA TU ARMA Y SIGUE PASO A PASO NUESTRA GUÍA. TERMINARÁS CON LOS ASQUEROSOS ALIENS DE UNA VEZ POR TODAS
ALI
RESURR
PLAY
18

NIVEL 1: BLOQUE DE DETENCIÓN ALPHA


Comienza a andar hacia el frente y sal de la habitación. En la sala que se encuentra frente a ti, encontrarás un botiquín, y en la de la derecha la tarjeta necesaria para poder continuar tu camino. Una vez hecho esto, activa el panel (1), y entra por la puerta a su izquierda. De nuevo, activa el interruptor de la izquierda de la puerta y prosigue. Cuidado con las descargas eléctricas que hay en esa zona. Entra por el pasillo de la izquierda y cuando veas una descarga dirígete a la izquierda y recoge la pistola del suelo junto al cadáver (2); después, destruye los paneles eléctricos y continúa por el pasillo. Baja por la escalera a tu derecha, y prosigue por el pasillo en la misma dirección. Al poco, llegarás a una puerta rodeada de varios cadáveres donde recogerás la iluminación (3). Acto seguido, avanza, activa el panel, y, en la siguiente sala, podrás recoger un botiquín y munición a tu izquierda; además de poder grabar la partida (4). A continuación, dirígete por un pasillo a la derecha (verás una escalera pero no tienes que bajar aún), y entra por una puerta al fondo del pasillo, y a la derecha. Allí, aparte de ver un espectáculo dantesco, podrás tomar munición y un botiquín. Ahora,



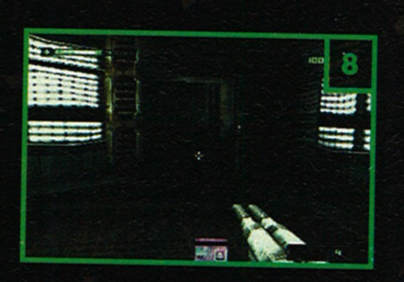

vuelve a las escaleras y bájalas. En esta zona oscura, utiliza la iluminación para encontrar un botiquín, la pistola (si aún no la tienes) y la segunda tarjeta de acceso (5). A continuación, sube arriba, date la vuelta y utiliza la tarjeta para abrir las puertas del ascensor. Cuando el ascensor abra las puertas, deberás licuidar a cinco soldados (lo mejor para conseguirlo sin problemas es que te parapetes en las cajas de la zona izquierda de la habitación (6). Una vez eliminados, recoge la tarjeta que se le caerá al último, y utilízala para abrir la puerta frente a ti. Nada más avanzar unos metros, tendrás la oportunidad de estrenarte y te enfrentarás al primer alien del juego, retrocede todo lo que puedas mientras le disparas sin parar y conseguirás acabar con él. A

continuación, ve a la derecha, baja las escaleras y gira la válvula (7). Cuando vuelvas a subir te enfrentarás a cuatro soldados a los que tendrás que eliminar cubriéndote tras las columnas, para, acto seguido, bajar por las otras escaleras de la sala y recoger la escopeta y la munición que hay allí. Ahora tienes que volver a subir y entrar por la puerta que hay enfrente de las primeras escaleras que bajaste. Verás a un tipejo caminando, olvídale, y entra por la puerta que se encuentra a tu izquierda. Ahora, ve a la derecha, activa el interruptor y disfruta de la corta secuencia que viene después. A

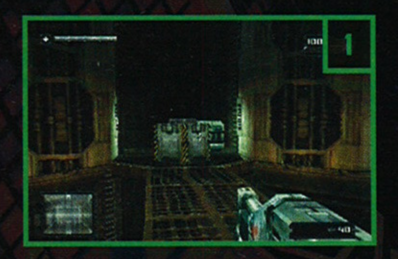


continuación, recoge la tarjeta de la pequeña sala, acaba con el alien que se dejará caer del techo antes de que él te elimine a tí y vuelve sobre tus pasos (8), para utilizar la tarjeta en el panel de la puerta a tu derecha. Solo te resta activar la consola, a tu izquierda, para acabar la fase.



NIVEL 2: CUBIERTA DE INGENIERÍA













Sal de la habitación donde estás y baja por unas escaleras que verás a tu derecha. Una vez abajo, sigue por una pasarela que se encuentra justo detrás de ti, y de nuevo, baja por otra escalera, también a la derecha.
Nada más descender, dispara a unas cajas sobre una plataforma (1), y baja por una nueva escalera.
Cuando llegues abajo, oirás unas voces, y, acto seguido, deberás destruir una nueva caja (que contiene un botiquín pequeño), y acceder por el hueco que estaba tapando. Avanza por él (encontrarás unos cartuchos a la derecha, al fondo del mismo), y a los pocos pasos hallarás una abertura a la derecha por la que tienes que entrar (2). En tu recorrido, oirás un aviso, y al poco tiempo, llegarás a una sala, donde encontrarás un alien a tu izquierda, y más cartuchos. Tras acabar con el bichejo ve a la derecha, sal por la puerta automática, y sube por la escalera que hay a tu derecha. De nuevo, sube por otra escalera y avanza por el pasillo que se abre ante ti. Cuidado porque un alien te atacará por la derecha a los pocos metros (3). Una vez solventado el problema continúa andando, recoge la munición y entra en la sala con los rayos azules.
Resulta evidente que no debes ni acercarte a los rayos; sube por la escalera de la izquierda, entrar por la puerta a tu espalda y, desde la sala donde te encuentras (4), recoger un botiquín pequeño, y cerrar el generador para poder desactivar los malditos rayos. Vuelve a la sala anterior (cuidado con el alien que te atacará nada más subir las escaleras), termina con un nuevo alien y sube por unas escaleras cercanas a las anteriores, las cuáles te llevarán a un cargador láser (5).
A continuación, entra por la puerta automática que se encuentra frente a la que entraste y avanza hasta que llegues a una sala con unas cajas que contienen cartuchos (además de escuchar un mensaje nuevo). Sal por la puerta más a la derecha, y prepárate para acabar con un alien que destrozará la puerta que está frente a ti. Acto seguido, recoge un botiquín pequeño, guarda la partida, y sigue por la otra puerta de la habitación. En la siguiente sala, volverás a oír un mensaje y podrás recoger un nuevo botiquín. Continúa por la otra entrada, gira la manivela a la derecha de la puerta y entra por ella. Una vez dentro recibirás otro mensaje, y nada más entrar por la siguiente puerta serás atacado por un alien. Cuando termines tendrás dos caminos a elegir (6), uno a la derecha y otro a la izquierda, además de varios cartuchos. Ve por el camino de la derecha; en la sala donde te hallarás, encontrarás un botiquín grande a la izquierda (mucho cuidado porque cuando lo recojas serás atacado por dos aliens), un cargador láser y una válvula, que deberás girar a tu derecha (cuidado, de nuevo, con los dos aliens que irán a por ti).
Ahora, dirígete por la puerta que antes quedaba a tu izquierda; una vez dentro pasa a la siguiente sala a tu derecha y oirás un nuevo mensaje, momento en el cual tendrás que bajar por unas escaleras frente a ti. Una vez abajo (7), acaba con un alien a tu derecha y entra por la puerta que mantenía abierta. Termina con el alien que se está dando un banquete y recoge la escopeta láser junto al cadáver. Ahora, vuelve a la sala anterior, entra por la otra puerta, activa la manivela de la derecha de la puerta y entra por ella. Llegarás a una enorme habitación, con una escalera a tu derecha (8). Cuando llegues abajo, avanza por el pasillo y gira a la izquierda en la primera desviación. Sube por las escaleras que verás frente a ti, y una vez arriba, activa la válvula que encontrarás. Ahora, baja y fíjate bien en las escaleras que se encuentran al fondo del pasillo dónde te hallas (9), dos aliens te saldrán al paso, tendrás que volver aquí luego. Bien, sal ahora de ahí, y vuelve a la sala donde recogiste la escopeta láser. Una vez allí, serás atacado por un alien escondido a tu derecha, cercano a una puerta. Tras acabar con él, entra por la puerta a la izquierda de la del pasillo por el que entraste y desactiva una válvula que encontrarás cerca del flujo de vapor (cuidado con el alien). Ahora, vuelve a la puerta cercana al alien que mataste antes (10), entra por ella, avanza por el pasillo, recoge la munición del soldado muerto, y activa la válvula. Regresa de nuevo a la sala anterior (la de la válvula cercana al flujo de vapor), y desactiva el interruptor de la pared el fondo. Regresa al punto 9, el de las escaleras, allí serás atacado por un alien nada más salir de la sala donde te »











» encuentras, y sube por ellas. En la plataforma a la que llegarás, verás una puerta que te llevará a una sala con dos aliens, muchas cajas y un lugar para salvar la partida (11). Sal por la puerta de la habitación, activa el interruptor y entra por la puerta. Al entrar en la habitación serás atacado por dos aliens, y comenzará una cuenta atrás de 8 minutos para arrojar la cápsula antes de que detone. Baja por las escaleras de la izquierda, recoge el detonador a tu derecha y acaba con el alien. Métete por el hueco que está muy cerca del detonador y baja por él, hasta que llegues a una sala donde un alien ha matado a un soldado (12). Acaba con él, entra, coge el detonador, el botiquín y la munición y elimina a los tres aliens que te atacarán. Introducete por el hueco de antes y entra dos veces por sendas desviaciones a tu izquierda. Llegarás a una sala con unas escaleras, y con dos aliens que te atacarán por la espalda, sube por ella, Arriba hay otro detonador (13). Sal y vuelve a subir por las escaleras que usaste para bajar. Ve a las puertas más a tu derecha (14) y



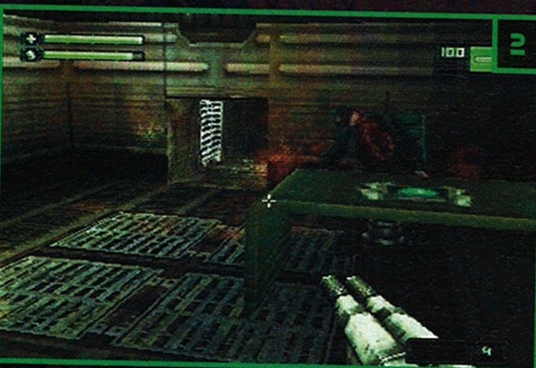


entra luego, por la que esté más al fondo. Acaba con el alien, coge el último detonador, elimina a dos aliens más y sal. Sube por la escalera frente a ti, inserta los cuatro detonadores en el panel de la derecha, y activa el interruptor para lanzar el bote salvavidas. Entra por la segunda puerta a tu izquierda, gira la manivela a tu izquierda, entra en la siguiente sala y activa el panel de control que estará frente a ti, para acabar la misión.

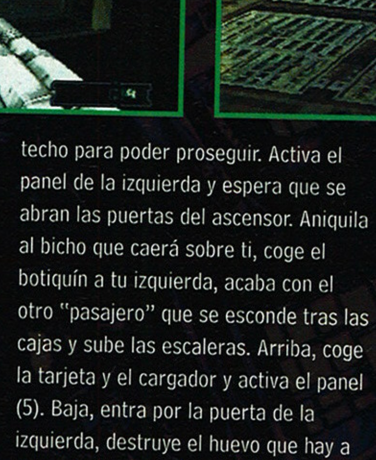
NIVEL 3: INVESTIGACIÓN DEL CLON

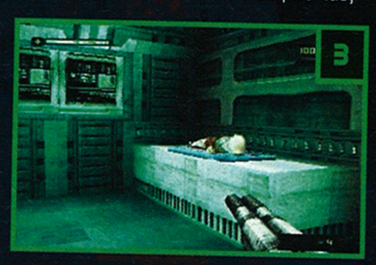
Sal de la habitación donde te encuentras y entra por la puerta que tienes a tu derecha (recuerda esta habitación, pues deberás volver a ella más adelante). Ya en la nueva sala, abre la puerta frente a ti y acaba con los tres huevos de alien que allí se encuentran (1). Si alguna cría consigue introducir un embrión en tu pecho puedes recoger la unidad de automedicación, que está en esa misma sala, y utilizarla. Acto seguido acaba con el alien adulto y continúa a la derecha hasta que encuentres unas escaleras a tu izquierda. Sube por ellas, acaba con los dos huevos y acciona el interruptor de la pared para desactivar la seguridad. Acto seguido, introdúcete por el túnel que hay en el suelo a la izquierda (2), avanza por él, acaba con el alien y recoge la tarjeta que encontrarás junto al cadáver. Sal ahora de ahí y baja a la estancia anterior. Entra, ahora, por la puerta del fondo, activa el interruptor, destruye al primer clon (3) y por último, recoge el pase y el rastreador. Sal de la sala, enfréntate a los dos aliens que irán a por ti (que curioso como la canción de Tamara), y, una vez acabes con ellos, dirígete a la sala del principio con las tres puertas,





acaba con los dos aliens que allí se encuentra y entra por la puerta que queda a tu derecha. Sube las escaleras y activa el panel de la derecha para deshacerte del campo de fuerza. En esta nueva habitación recoge la munición y los medicamentos que encuentres, desactiva el panel frente al soldado muerto de la silla y entra por la puerta de la derecha. A continuación puedes grabar partida y continuar por la puerta a tu derecha. Tras la primera puerta hallarás un panel, al fondo a la derecha, que deberás activar para continuar (4). Hecho esto, avanza por la habitación con los dos cadáveres. Sigue por la puerta frente a ti, acaba con el alien y recoge el cargador. Abre la siguiente puerta y destruye al alien del techo para poder proseguir. Activa el panel de la izquierda y espera que se abran las puertas del ascensor. Aniquila al bicho que caerá sobre ti, coge el botiquín a tu izquierda, acaba con el otro "pasajero" que se esconde tras las cajas y sube las escaleras. Arriba, coge la tarjeta y el cargador y activa el panel (5). Baja, entra por la puerta de la izquierda, destruye el huevo que hay a la izquierda (cuidado con la cría) y coge el rifle de pulsos y el cargador. Después entra en el pequeño laboratorio, coge el botiquín y destruye el segundo clon (6). Vuelve al ascensor, y desde allí, regresa a la sala de las tres puertas (por el camino serás atacado por varias crías y por un alien). Una vez allí, activa el panel que hay cerca de una de las puertas y entra por ella, pero antes termina con el bichejo de turno. Avanza, entra en el ascensor, activa el interruptor y adelante. Llegarás a una sala con varios huevos al fondo que tendrás que eliminar, sin contar con el insidioso alien que ronda por allí. Cuando termines con los huevos, coge la munición y entra por la puerta de la izquierda. En esa habitación, de nuevo, elimina unos cuantos huevos, acto seguido entra por la puerta marcada por el número tres. Nada más llegar a la nueva sala con el artefacto azul en el medio, acaba con dos aliens, y entra por la puerta cuatro. Desde aquí entra por la puerta 5, destruye los huevos, coge la munición y el kit de automedicación y por último hazte con la tarjeta del suelo para poder activar el interruptor (7). Pasa ahora por la puerta 4, y elimina al alien y a los dos huevos. Vendrán dos más en cuanto acabes con los huevos. Cuando hayas acabado con ellos, entra por la puerta de la izquierda, coge el kit de automedicación, y graba la partida. »



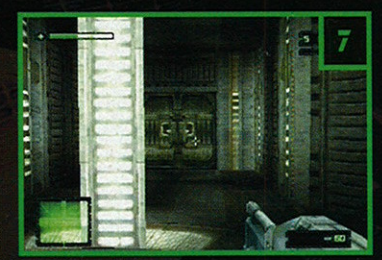


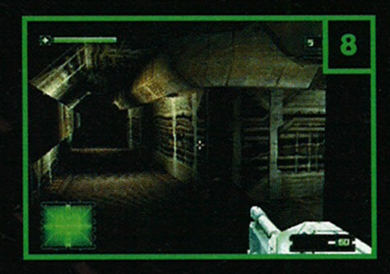




» Regresa a la sala del artefacto azul, terminando antes con otro alien y entra por la otra puerta. Elimina al bicho que aparece, coge el rifle (si no lo hiciste antes), activa el interruptor de la derecha y continúa por la puerta. Activa el ascensor, espera a que se abran las puertas, termina con el bicho y pasa por la siguiente puerta. En esa sala recoge munición de los barriles que hay entre las cajas y prosigue tu marcha. Cuidado con las crías que aparecerán en cuanto cruces la puerta; acaba con ellas. Entra por la siguiente puerta, y utiliza el ascensor. En cuanto se abran las puertas, elimina a los tres guardias y sigue tu camino. Llegarás a otro ascensor, te llevará a una sala donde se escuchará un aviso no muy bueno. Tras pasar por la primera puerta de la sala, destruye las cajas y recoge la munición, ve después a la parte izquierda de la habitación y encontrarás un nuevo alien y una escalera por la que bajar. Abajo, ve por el pasillo de la izquierda si tienes la escalera frente a ti. Avanza, termina con el alien que persigue al soldado, y sube por las escaleras del final del pasillo (8). Termina con la cría, entra por las puertas destrozadas, acaba con el huevo y coge el kit escondido en la caja. Vuelve al pasillo y avanza, acaba con los dos aliens, llegarás a unas escaleras. Súbelas y en la nueva sala, coge toda la munición y los botiquines que encuentres, aparte de eliminar a todo huevo y alien que veas. Baja las escaleras y entra por el pasillo de la derecha que hay adelante. Sigue por él, acaba con el bicho y sube las escaleras del final. En la nueva sala (9), activa el interruptor y entra por la puerta del final. Elimina a las dos crías y sigue por la puerta de tu izquierda. Aquí (10) activa el interruptor, cruza el puente y baja por las escaleras de la izquierda. Entra en el ascensor de la izquierda, y en la nueva sala (11) elimina a los aliens y a los humanos, continuando por la sala de la izquierda. Acaba con los huevos y los dos aliens, entra por las puertas rotas que están junto a los huevos, termina con el nuevo "pasajero", avanza, elimina los tres huevos cercanos a la puerta y entra por la puerta de la derecha de la sala (12), verás un interruptor. Destruye el huevo, entra por la puerta, elimina otro huevo y a un alien y graba la partida. Vuelve a la sala del interruptor y actívalo, serás atacado por cuatro aliens. Hay una puerta a tu izquierda y dos a la derecha; ve a la derecha, acaba con los huevos (cuidado con el gas), elimina a los dos aliens, activa el panel del fondo de la sala a la derecha y entra por la puerta más cercana. Desactiva la manivela (13) y vuelve a la puerta de la parte izquierda de la gran sala. Haz lo mismo que antes, acaba con el alien, y regresa, de nuevo, a la parte derecha de la sala. Abre la puerta que verás frente a ti, destruye el último clon y coge el botiquín. A continuación, entra por la primera puerta a tu derecha y activa la pantalla para acabar el nivel.


6

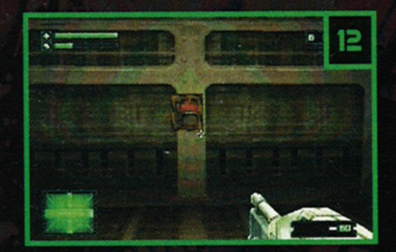

7


8


9


10


11


12


13

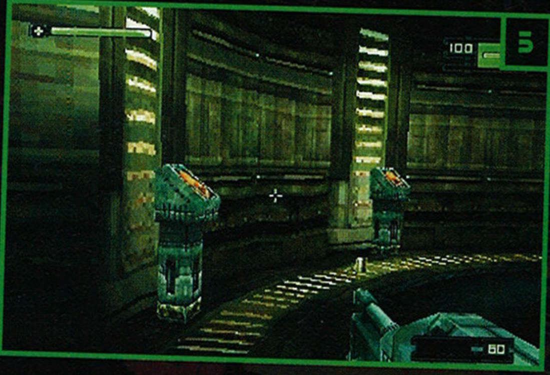
NIVEL 4: CUARENTENA E I+D

Dirígete a la puerta situada a tu izquierda. Llegarás a una sala con dos puertas (1), una a tu derecha y otra a tu izquierda. Continua por la de la derecha. Baja por el ascensor, y una vez abajo, dirígete a la puerta frente a ti (recuerda esta sala porque a tu derecha hay otra puerta que, por ahora, no puede abrirse). Al final del pasillo encontrarás unos cartuchos y un panel de control que debes activar (2). ¡Mucho cuidado porque serás atacado por cuatro aliens! Regresa a la sala de las dos puertas por el ascensor, y entra por la otra puerta (aunque antes, tendrás que ocuparte de dos bichos y de dos huevos más). Llegarás a una habitación con varios cadáveres, abundante munición, y cuatro huevos (dos a tu derecha y dos enfrente) a los que eliminar. Justo a la izquierda de la sala, y detrás de varias cajas (3), se encuentra un conducto por el que deberás introducirte; tras un largo recorrido, sólo importunado por la llegada de tres crías, podrás acceder a una nueva habitación, donde podrás recoger la tarjeta que necesitas (4). Destruye el control de los campos de fuerza de la sala, y encamina tus pasos a la sala con la puerta que antes no podía abrirse (la que se encuentra a la derecha de la salida del ascensor). Una vez allí, activa el interruptor, continúa y, de nuevo, vuelve a presionar un nuevo panel. Llegarás a una sala (5), con dos aliens, y dos paneles que activar a la izquierda. Dirígete al ascensor, otra vez, acaba con los dos "pasajeros" que hallarás a su entrada, y ve a la derecha en la primera desviación, que es donde se encuentran los cadáveres. Tras pasar por dos pasillos, llegarás a una sala parecida a otra anterior (6), donde tendrás que ocuparte de dos nuevos aliens y de dos enormes huevos, para poder pasar por la puerta situada a la izquierda de la sala. La siguiente »


1


2


3

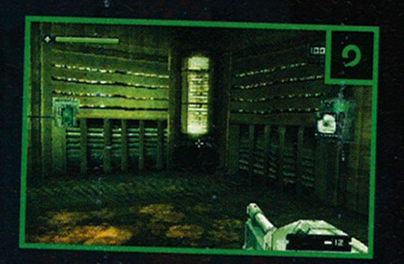





habitación, tiene un generador de energía a la izquierda que tienes que destrozar para poder eliminar al marine que seguro ya habrás visto. Bueno, en realidad, deberás acabar con los tres aliens que se merendarán al susodicho marine. Hecho esto, ve a la derecha, hasta llegar a una sala donde recogerás una tarjeta, munición y podrás grabar parida (por cierto, ¡cuidadín con el alien!). Regresa a la sala anterior y desactiva el campo de fuerza para poder pasar. En la nueva sala podrás ver dos cajas a tu izquierda y una puerta a tu derecha que no se abre por ahora. Continúa, y llegarás a una habitación (7) con cuatro aliens y tres puertas, una a la derecha y dos al fondo y a la derecha. En las dos del fondo, encontrarás un botiquín, en la primera y unas escaleras por las que subir en la segunda. Llegarás a una zona con una alien, y con descargas eléctricas en su parte derecha. Para acabar con este peligro dispara a los paneles a los que se dirigen los rayos (8). De todas maneras no podrás seguir avanzando, por lo que tendrás que bajar a la sala anterior y entrar por la primera puerta que antes se situaba a la derecha. En esta habitación (9), entra por la primera puerta a la izquierda, mata al alien, pasa a la siguiente sala y activa el panel tras la mesa. Elimina al alien, avanza por el pasillo y en la nueva sala, elimina todos los huevos. Ahora vuelve sobre tus pasos, acaba con los dos aliens y ya en la habitación anterior (la de la foto 9), entra por la puerta a tu izquierda (la marcada como biocelda 2). En la siguiente sala, activa el panel de la izquierda y guarda la partida (10). Si avanzas por el pasillo, encontrarás una habitación con un huevo y una unidad de automedicación. Ahora, regresa a la sala de los rayos de la foto 8, y desactiva el último de los paneles. Accede a la habitación y recoge el botiquín y la munición. Vuelve a la sala de los rayos, la de la foto 9, y entra por la puerta a la derecha. Avanza por ese camino, hasta que llegues a una pequeña habitación con un enorme agujero en el suelo. Déjate caer por él y avanza por el pasillo, eliminando a los tres aliens que te saldrán al paso. Al final del pasillo, sube la escalera, acaba con la multitud de crías y los dos "pasajeros" y activa los paneles del fondo de la sala. Cuando termines, acaba con el alien y pasa al ascensor frente a ti. Una vez abajo, entra por la puerta de la derecha, avanza y en la nueva habitación (11), elimina a los dos bichos y ve a la parte derecha de la sala para bajar por unas escaleras. Ve ahora a la izquierda, acaba con los tres aliens y entra por la puerta a tu derecha. Arribarás a una sala con dos puertas. Entra por la de la izquierda, acaba con el alien y el huevo, y pasa a la siguiente habitación a tu izquierda. Allí, elimina a la cría y destruye los paneles de energía de tu izquierda (12). Regresa a la sala con las dos puertas, y pasa por la puerta de tu izquierda. Llegarás a una sala con varios huevos y dos nuevos paneles de energía que destruir (cuando lo hayas hecho reiniciarás el equipo). Ahora, regresa a la sala de la foto 11 y avanza al frente hasta que llegues a un puerta por la que pasar. Elimina al bicho de tu derecha, y pasa por la puerta a tu derecha (recuerda la posición de la puerta izquierda). Al final de la enorme sala donde te encontrarás, llegarás a un pasillo con dos puertas a la izquierda. Entra por la de tu derecha y elimina el huevo y las estructuras de cristal. Acto seguido, entra por la otra puerta frente a ti y admira la secuencia. Sal de la habitación, mata a los aliens y se testigo de cómo una cría le rompe el pecho al personaje de antes, el cual te dejará una tarjeta que debes recoger. Cuidado, porque de nuevo serás atacado por tres "pasajeros" más. Lo que debes hacer ahora, es volver al lugar donde bajaste del ascensor y activar el panel de la puerta a tu derecha para poder continuar. Llegarás a una habitación con dos aliens y una puerta a la izquierda. Antes de nada, activa el panel escondido a la izquierda de la puerta y luego entra por ella. De nuevo, ve a la derecha y entra en la siguiente sala. Llegarás a una sala llena de huevos que tras ser eliminados, te mostrarán la existencia de un interruptor frente a ti, y dos paneles escondidos al fondo y a la derecha e izquierda de la habitación. Cuando hayas acabado con los paneles y activado el interruptor, vuelve a la sala anterior y entra por la puerta de la derecha (13). Cuidado con los tres »







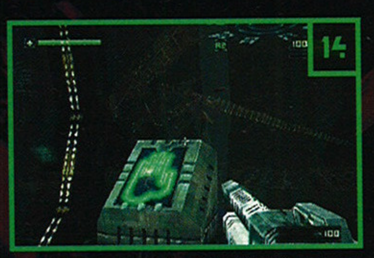


» aliens de la habitación. Después de esto, graba la partida y entra por la puerta más alejada de ti. En el pasillo donde te encuentras, acaba con dos aliens y baja por la escalera a tu derecha (recuerda la puerta frente a ti). Ahora, entra agachado por el pasillo y dirígete siempre a la derecha hasta llegar a una habitación con la tarjeta que necesitas, cuidado, pues serás atacado por dos aliens. Vuelve a la sala. Después de ver al impresionante ser con el que debes luchar, avanza por la sala y no le elimines aún. Entra por la puerta bloqueada por los rayos (cuando estos dejen de funcionar), y en la nueva sala, desactiva el interruptor y ve a la habitación anterior para entrar por la puerta segunda puerta a la derecha que te encontrarás nada más salir. Allí, desactiva el interruptor e introdúcete por el hueco en el suelo. Avanza hacia la izquierda y llegarás a una sala (tras una caja), donde podrás recoger el lanzallamas y activar el interruptor. Ahora sal de la habitación y pasa a la sala que tengas más próxima, a la derecha. De nuevo, desactiva el panel e introdúcete por el hueco, y al poco llegarás a una estancia (14), donde podrás activar un nuevo panel. Acto seguido, entra, otra vez por el túnel, y sal a la sala de la reina alien, en cuanto llegues a la habitación. Para acabar con ella, no dejes de moverte y de dispararla, si lo haces bien no habrá problemas para matarla. A continuación, entra por la enorme puerta, que está justo a la derecha por la que saliste anteriormente, y avanza.





Llegarás a una sala donde podrás recoger el rifle impulsos, y donde podrás grabar partida. De nuevo dos puertas, entra por la que está más alejada del panel de grabar partida (la otra no se abre). Avanza y llegarás a una sala con un alien y tres huevos, elimínalos, y continúa. En la siguiente estancia, acaba con el resto de los huevos, y destruye el clon 1 (la cosa amorfa del fondo de la habitación). Acto seguido, entra por la puerta de la derecha de la estancia, avanza por el



pasillo y entra en la primera estancia a la izquierda. Allí, activa el interruptor, y destruye el último clon. Ahora, vuelve a la sala del clon anterior, entra por la puerta frente a ti, y acaba la misión.

NIVEL 5: COMPLEJO MILITAR

Sal de la sala donde estás, acaba con los cuatro aliens de la siguiente y entra por la puerta frente a ti. Elimina al nuevo alien y continúa avanzando. Termina con dos nuevos "pasajeros" y entra por la puerta de la izquierda. Allí, elimina a los cuatro soldados y activa la alarma (1). Entra por la puerta a la derecha y baja por unas escaleras cerca de ti a tu derecha. Si vas a la



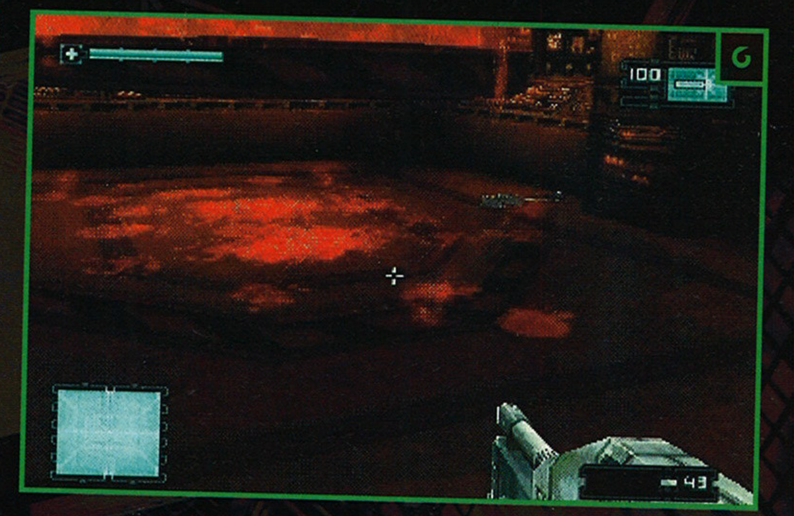
derecha encontrarás munición y una escopeta. Elimina a cuatro aliens y sube por una escalera a tu derecha (2). Una vez arriba, destruye el huevo y pasa a la siguiente sala. Aquí, deberás pasar entre los láser, cuando estos suben lo suficiente. Justo a mitad de camino, hallarás una abertura en el suelo a tu izquierda por la que tendrás que entrar. Avanza hasta que llegues a una sala con dos huevos, munición, un interruptor que debes activar y un panel para salvar partida. A continuación, vuelve a la habitación de los rayos por el túnel de antes, y ve a la puerta de la izquierda. Elimina al alien, y en la siguiente sala (3), mata a las crías y los huevos, y sube por la escalera frente a ti, para activar un panel situado a tu izquierda. Ahora, baja rápido por la escalera, elimina al alien y cruza la puerta situada a tu izquierda. Avanza por un nuevo pasillo, elimina tres aliens y en la siguiente habitación, acaba con tres soldados. Continúa por el ascensor frente a ti, acaba con el alien que saldrá de él y baja. En la siguiente sala (4), ve a la puerta de la derecha (recuerda la de tu izquierda). Avanza por la pasarela, elimina al soldado de tu izquierda, recoge el botiquín de la habitación, y ocúpate del alien que irá a por ti. Sal de la habitación, y activa el panel de tu derecha. Acto seguido, acaba con el nuevo soldado y ve a la izquierda. Llegarás a una sala con una puerta frente a ti con un panel a la derecha. Actívalo y continúa avanzando (vigila el par de aliens que irán por detrás de ti). Entra, ahora por la puerta, elimina a los tres bichos que te estaban esperando, y avanza hasta que encuentres dos huevos, tras las últimas columnas, y una escalera a tu izquierda por la que debes subir (5). Una vez arriba, acaba con los tres bichos de »





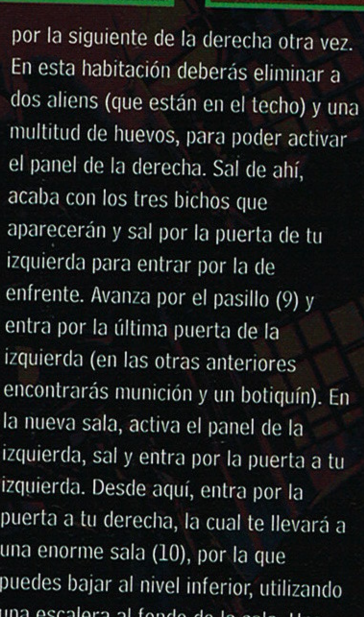






» turno, recoge un botiquín a tu izquierda y continúa. Al final del pasillo y a la derecha, verás una explosión tras la cual, deberás eliminar al alien, entrar en la sala, acabar con el primer clon y activar un panel cerca del mismo. Sal de ahí y entra por la puerta frente a ti (cuidado con el "pasajero"). En la nueva sala, acaba con los dos aliens, graba partida. A la izquierda y justo debajo del cadáver encontrarás el lanzagranadas (6). Acto seguido, elimina al nuevo alien y entra por la puerta a la izquierda. Acaba con los dos nuevos bichos, avanza hacia las siguientes habitaciones, hasta que llegues a una con una escalera por la que bajar. Abajo, elimina rápidamente a los huevos, y entra en la siguiente sala. Dirígete a la puerta de tu izquierda (hay otra a tu derecha, no lo olvides). En esta sala (7), acaba con los dos aliens, y activa un panel a la izquierda de la habitación. Ahora entra por la puerta de la derecha que te dijimos que no olvidarás, la cual va a dar a una sala con dos bichejos. Sigue avanzando, acabando con los cuatro aliens que te saldrán al paso, hasta que llegues al ascensor. Una vez abajo, deja que los aliens y los soldados se destruyan entre ellos y avanza hasta que llegues a una habitación con dos puertas (8). Entra por la de la de la derecha y luego por la siguiente de la derecha otra vez. En esta habitación deberás eliminar a dos aliens (que están en el techo) y una multitud de huevos, para poder activar el panel de la derecha. Sal de ahí, acaba con los tres bichos que aparecerán y sal por la puerta de tu izquierda para entrar por la de enfrente. Avanza por el pasillo (9) y entra por la última puerta de la izquierda (en las otras anteriores encontrarás munición y un botiquín). En la nueva sala, activa el panel de la izquierda, sal y entra por la puerta a tu izquierda. Desde aquí, entra por la puerta a tu derecha, la cual te llevará a una enorme sala (10), por la que puedes bajar al nivel inferior, utilizando una escalera al fondo de la sala. Una vez abajo, desactiva los cuatro paneles, acaba con los aliens y guarda la partida. Ahora, sube y vuelve a la habitación por la que entraste a esta, para entrar por la puerta a tu derecha, y tras pasar por otra con un panel a la derecha, entrar en una sala llena de descargas eléctricas que debes evitar, para pasar a la siguiente sala. En ella, acaba con los tres "pasajeros" y entra por la puerta frente a ti, para bajar por el ascensor. Ahora, avanza por el pasillo, ocúpate del alien y entra por la puerta frente a ti. En esta nueva zona (11), avanza por la pasarela y en la siguiente habitación, entra por la puerta del fondo a la derecha, la cual irá a dar a otra pasarela ocupada por cuatro crías. Una vez solventes el problema, avanza, elimina al nuevo alien y en la siguiente sala, elimina a la ametralladora de la pared a tu derecha, para poder pasar por la puerta a la derecha de la sala. Continúa avanzando, elimina a dos nuevos bichos en la siguiente sala, entra por la puerta de turno (12) y ya en la siguiente sala, graba la partida, y activa el panel de la derecha. El sistema te dirá que no puede seguir, así que da media vuelta y entra por la puerta destrozada que »







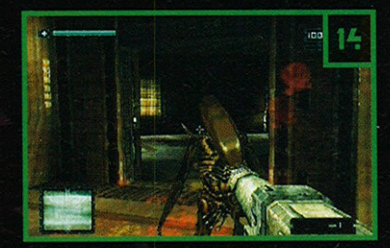






» encontrarás a tu izquierda. Avanza por los pasillos, hasta que llegues a una habitación con un panel a la derecha. Actívalo y entra por el pequeño túnel en el suelo de la misma sala. Desde aquí, tendrás que llegar a las cuatro salas de energía para desactivar sendos paneles que te permitirán pasar por la puerta a la cual antes se te denegó el acceso. Vuelve a ella, entra y baja por el ascensor. Llegarás a un sala con tres puertas, entra por la de la izquierda (cuidado con los vehículos de seguridad) y destruye el panel de energía de la izquierda (13). Después vuelve atrás y entra por la puerta frente a ti. Aquí, desactiva el nuevo panel y elimina al alien. Ahora, sal por la otra puerta y avanza hacia el frente, hasta que llegues a otra sala con otro panel y un alien. Continúa de nuevo al frente; entra en la nueva sala, acaba con el panel. Sal por donde entraste y entra por la primera puerta a la derecha. Acto seguido, activa el panel de la derecha y sal. Ahora dirígete todo



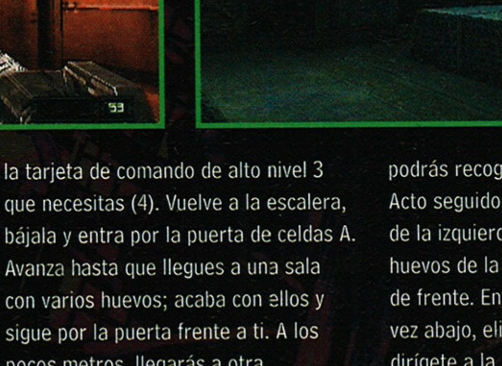


el rato a la izquierda y entrarás en otras tres zonas más como la anterior (con un panel en rojo), para desactivarlos y ganar el acceso al núcleo central. Una vez dentro, activa los interruptores de la pared, para reiniciar a padre. Cuando lo hagas elimina a los aliens, sal por la única puerta posible, dirígete a la izquierda y entra por la primera puerta que quedé a tu derecha (cuidadín con los aliens) para acabar la misión (14).

NIVEL 6: MÁXIMA SEGURIDAD

Date la vuelta y entra por la primera desviación a la izquierda. Allí, acaba con la cría y activa el panel (1). Entra, ahora por la puerta tras de ti, acabando de paso con el soldado y avanza. En la nueva sala acaba con los aliens y el soldado, recoge la tarjeta comando de alto nivel 1 (en la pasarela de la izquierda) y entra por la puerta de la derecha. Elimina a los dos soldados, activa el interruptor y ve por la puerta de la derecha, en la siguiente sala. Llegarás a una habitación con dos huevos y dos puertas (2). Avanza por la que tienes enfrente y en la sala siguiente, puedes pasar a la habitación de la izquierda para grabar partida, Sal, cuidado con el par de soldados y continúa a la izquierda. Elimina a tres soldados más y baja por una escaleras a tu derecha, cerca del montón de escombros. Pasa por la puerta más cercana a la escalera. Acaba con el trío de aliens, avanza y termina con uno

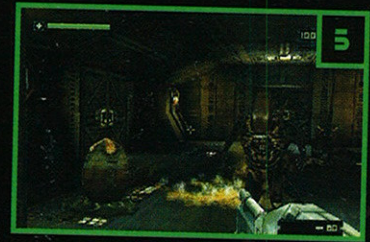




más. En la nueva habitación (3), entra por la puerta de la derecha (tienes otra enfrente) y elimina al bicho. A continuación, activa el panel que tienes delante de ti y ve a la parte posterior de la sala, para eliminar unos cuantos huevos y activar otro panel. Sal de ahí y dirígete a la sala de la foto 2. Una vez allí, entra por la puerta a tu izquierda, baja por el ascensor y elimina al grupo de soldados (hay uno especialmente duro, ten cuidado), para poder recoger la tarjeta de comando de alto nivel 3 que necesitas (4). Vuelve a la escalera, bájala y entra por la puerta de celdas A. Avanza hasta que llegues a una sala con varios huevos; acaba con ellos y sigue por la puerta frente a ti. A los pocos metros, llegarás a otra habitación con varios huevos y dos aliens (5). Desde ella accede a la puerta tres y recoge el kit de automedicación (alien a la vista). Sal y entra en la habitación cuatro donde podrás recoger munición y un botiquín. Acto seguido, sal y entra por la puerta de la izquierda. Avanza, acaba con los huevos de la siguiente sala y continúa de frente. Entra en el ascensor y una vez abajo, elimina al par de bichos y dirígete a la izquierda hasta que veas un panel que tendrás que activar. Acto seguido, sigue de frente hasta el siguiente panel y, una vez activado, sube por el ascensor hasta la celda seis y recoge un valioso conjunto de ítems. »



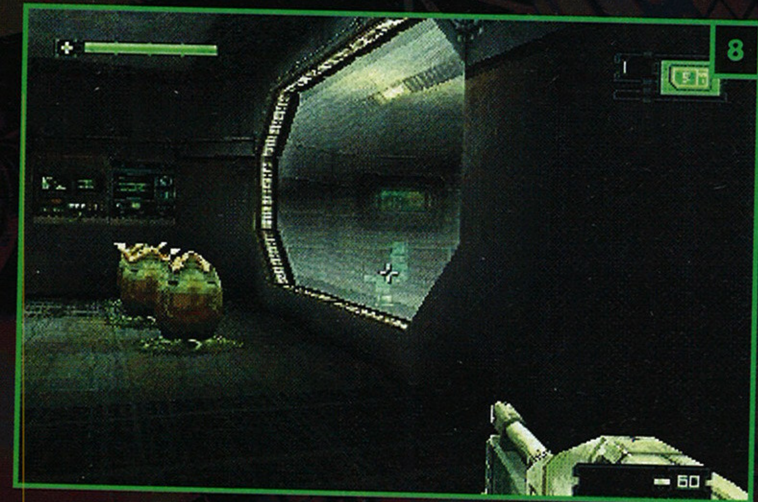






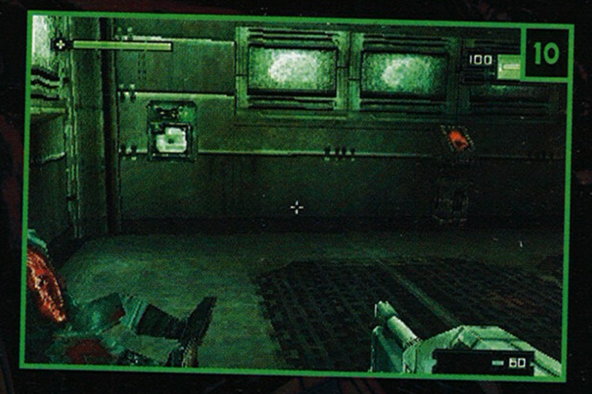


» Vuelve a bajar ahora y esta vez entra por la puerta que está delante. Avanza, elimina al alien y en la nueva sala, acaba con otro alien; asegura las dos celdas, activando los paneles a izquierda y derecha. Acto seguido, avanza por la puerta frente a ti y en la siguiente gran sala (6) abre las celdas una y dos (además podrás grabar partida). Ahora, vuelve a las celdas una y dos, deshaciendo todo el camino y consigue una nueva tarjeta de comando de alto nivel 5, en la celda dos. A continuación, sal del bloque de celdas A, y entra en el B. Avanza, acaba con el alien y continúa avanzando hacia el frente. De nuevo, acaba con otro "pasajero". En la siguiente sala, acaba con dos aliens más y prosigue tu camino, hasta que llegues a otra gran habitación con tres aliens y varios huevos, además de un lugar para salvar la partida. Una vez los elimines, abre la puerta de la pared y baja por el ascensor. Atención porque esta zona está plagada de aliens. Lo que tienes que hacer es ir entrando en todas las celdas que encuentres (siempre avanzando de frente) y eliminar a cuanto alien te salga al paso. Lo que haremos es irte diciendo lo que encontrarás en cada celda: en la celda ocho, encontrarás un alien, y en la siete tres huevos y munición. Cuando acabes, limpia la zona. La siguiente sala, estará habitada por dos aliens y varios huevos; además, deberás desactivar un panel de la pared derecha. Cuando termines, entra por la puerta junto al interruptor y ya en la siguiente sala acaba con los huevos y con el bicho, recoge la tarjeta de comando de alto nivel 2 (7), de la celda diez, y acaba con los huevos de la celda nueve. Ahora vuelve al principio del complejo de las celdas B (asegurando todas las celdas de camino, ya sabéis activando los paneles de las salas). Bien, saldrás a parar a la sala con la escalera a la izquierda, entra, ahora por la puerta de la izquierda, y continua hasta que llegues a una enorme sala donde serás atacado por varios aliens (no dejes de moverte). Desde aquí, sigue de frente, e irás a parar a una gran habitación (8), con un alien y varios huevos. Entra por la puerta del fondo a la derecha, acaba con el "pasajero", y continua por la puerta de enfrente. Cuando termine la escena, elimina al soldado y dirígete a la derecha hasta la habitación del fondo (donde podrás guardar la partida). A la izquierda de tu posición, encontrarás un panel que debes activar. Bien, ahora debes ir entrando en todas las celdas que encuentres (son todas las puertas que hay por el pasillo, cerca de ti) y eliminar a todo bicho viviente que veas, además de activar todos los paneles. Cuando termines, avanza por el pasillo donde te encuentras. La primera habitación que encuentres a tu derecha, tendrá una escalera (9) que te llevará a una



pequeña sala con un soldado y un interruptor. Cuando lo hayas activado, baja y cuando pases por la puerta gira a la derecha (cuidado con el alien). En la primera puerta encontrarás munición y varios aliens (unos cuatro) que pretenderán merendarte. Termina con ellos y pasa a la habitación de al lado (la de la derecha). Allí, activa el panel, pasa a la siguiente zona, termina con el alien y el soldado y ahora, explora el laberinto de pasillo, para poner bajo control las seis celdas llenas de enfermos, huevos y aliens. Una vez que lo consigas, te encontrarás en el pasillo donde están las celdas 4, 5 y 6. Encamínate hacia la puerta que cierra el pasillo y una vez que estés dentro (10), graba la partida y activa el interruptor. Ahora, tienes que dirigirte a la zona de la parte izquierda del laberinto de pasillo (cerca de la enfermería que seguro ya habrás visto) y toma un pasillo (11), que te llevará a una sala con varios enfermos y aliens a los que tendrás que eliminar y donde podrá recoger también la tarjeta de comando de alto nivel 4. Ahora, tienes que volver a la sala donde te atacó esa multitud de aliens, (en la que te dijimos que no dejaras de moverte), e inserta las tarjetas en el panel de la puerta que está a la izquierda. Una vez que esté abierta, entra en el almacén de clones, avanza, elimina a los cuatro soldados que están allí y activa el interruptor de la segunda estancia, que está situado a tu izquierda. Entra ahora a la siguiente habitación y destruye el clon que estabas buscando. Acto seguido, sigue adelante y contempla la escena para acabar por fin el nivel.



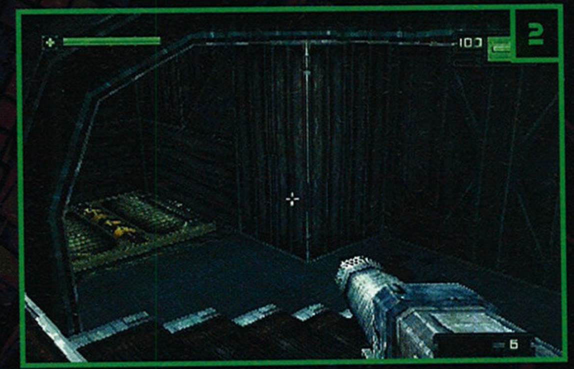




NIVEL 7: COMPLEJO PARA RANCHO

Acaba con los tres aliens que te acechan en la sombra y con las crías que caerán del techo. Entra después por la puerta de la pared izquierda y elimina los dos huevos y el alien. Avanza, acaba con dos bichos más y en el cruce (1), ve a la derecha y coge el lanzagranadas. Después de esto, tírate al agua (puedes obtener aire si te acercas a las numerosas salidas de burbujas) y bucea hacia el fondo y al frente para, acto seguido, entrar por una abertura y subir por ella a la superficie (que no se te olvide girar la válvula que abre la compuerta). Ya en la nueva estancia, acaba con dos aliens más y entra por la puerta de la derecha. Baja con el ascenso, y avanza a la izquierda (mucho cuidado, pues serás atacado por seis o siete "pasajeros"). A continuación, déjate caer al piso inferior que está situado a tu derecha, acaba con otro alien más y entra por la puerta a tu izquierda. Allí desactiva la válvula, sal rápidamente y ve al tubo situado a tu izquierda (2), para entrar por una trampilla en el suelo. Desde allí, bucea por el túnel, hasta que llegues a una estancia, donde deberás introducirte por un tubo en el techo, para llegar a una habitación llena de huevos. Elimina los huevos y gira las dos válvulas. Ahora, vuelve al agua y entra por el siguiente tubo (vigila al alien) que te llevará a una zona donde podrás grabar partida y activar otra válvula para continuara. De nuevo, tírate al agua por la trampilla abierta frente a ti y bucea hasta llegar a una gran sala con dos aliens. Una vez allí, ve hacia arriba y a la izquierda, para entrar por un hueco que te permitirá, si subes por él, llegar a una pequeña estancia con una escalera. Sube y avanza por la siguiente habitación, eliminando al par de aliens y entrando por la puerta de la izquierda. Ya en la nueva sala, ocúpate de otro bicho y entra en el ascensor del fondo de la misma. Llegarás a una pequeña habitación donde podrás grabar la partida y activar un panel (3). Cuando hayas hecho esto, vuelve al ascensor y, ya en la nueva sala, acaba con los aliens y las crías. Acto seguido, ve a la derecha y activa otra manivela, para poner otra trampilla en el suelo, justo en la misma posición que la anterior. Bucea por el túnel hasta la siguiente habitación y una vez en ella, ocúpate de los numerosos aliens que te saldrán al paso y entra por la puerta situada en el otro extremo de la estancia. Allí activa el ascensor, y defiéndete del grupo de bichos que te atacarán. Cuando llegue el ascensor, baja por él y una vez que hayas llegado abajo, elimina los huevos y acaba el nivel.





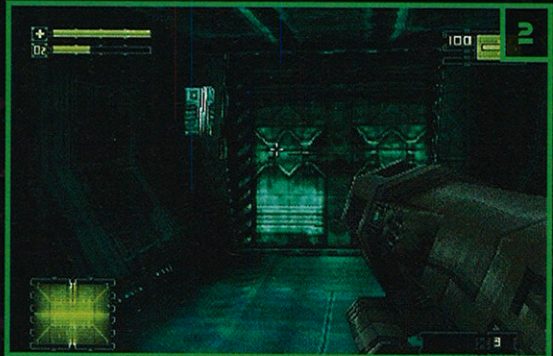


NIVEL 8: COMPLEJO ALMACÉN

Sal por la puerta de tu derecha, acaba con el par de aliens y sube por unas escaleras a tu izquierda. Avanza por la pasarela, elimina los huevos y el alien, y activa un panel situado a tu izquierda (1). Continúa avanzando hasta que llegues a otra sala y, una vez en ella, camina hasta que puedas bajar por unas escaleras. Una vez abajo, activa los dos paneles de las columnas centrales, y pasa por la puerta a tu derecha. Acaba con el grupo de aliens y en la siguiente estancia, activa la válvula tu izquierda. Pasa por la puerta frente a ti, elimina al alien y baja a la sala inferior (cuidado con los tres huevos), donde podrás grabar partida. Ahora, entra en el hueco con agua y bucea hacia el fondo, hasta que veas una puerta abierta. Desde allí, dirígete a la derecha y luego por la primera estancia a la izquierda. Llegarás a una estancia con un cadáver y una tarjeta flotando. Recoge la tarjeta y vuelve sobre tus pasos, sube por la estancia hacia arriba. Encontrarás dos habitaciones una frente a otra. Primero debes entrar por la que no está llena de rayo eléctricos (sabrás distinguirlas por el ruido de descargas) y subir por una escalera al fondo y a la izquierda. Una vez arriba, ve a tu izquierda, entra por la puerta y activa el panel. Ahora, vuelve al agua y ve a la habitación de enfrente, donde podrás subir por otra escalera. Cuando estés en la plataforma sobre el agua, activa las cuatro válvulas y tírate de nuevo al agua. Vuelve al fondo de la estancia sumergida y entra por la puerta con el panel (2). Bucea por el pasillo, activa la siguiente válvula a tu izquierda y continúa por la puerta abierta. En la nueva estancia, ve hacia arriba y sal del agua. Entra por la puerta, elimina al huevo y al alien y sigue avanzando. Llegarás a un pasillo con un huevo frente a ti y dos puertas. Entra por la de la izquierda, elimina al bicho y al par de huevos y sube por la escalera frente a ti. Entra por la primera puerta, que veas, acaba con las crías y activa la »

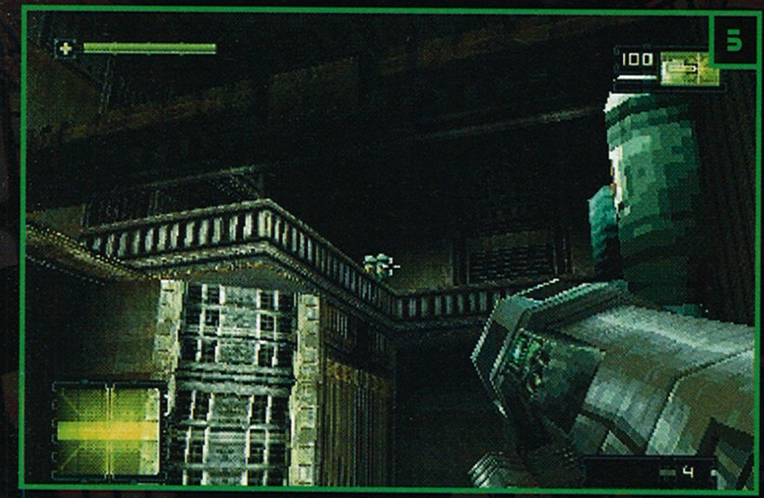


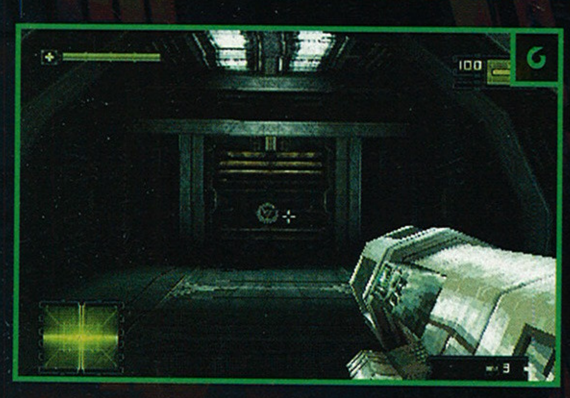
» válvula. Después, sal, acaba con el par de "pasajeros" y entra por el hueco en el suelo (3) del final de la pasarela donde te encuentras. Avanza por el hueco y llegarás a una habitación con dos ametralladoras automáticas que tendrás que destruir antes de bajar al suelo. Una vez abajo, recoge el lanzamisiles, activa el panel y guarda partida. Ahora, vuelve a la sala anterior con las dos puertas (una de ellas no se abría) y entra por la puerta que antes ignoraste (cuidado con el trío de aliens que te saldrán al paso). Avanza por los pasillos, eliminando a todo alien que veas, hasta que llegues a una sala con vapor saliendo de unos tubos. Allí, y con cuidado de que no te queme el vapor, deberás activar seis válvulas, para luego, continuar por la siguiente puerta. Llegarás a una sala (4), en la que primero debes destruir cuatro artefactos que controlan la electricidad: uno está detrás de la columna, otro en el piso superior y a la izquierda (5) y los otros dos en la sala contigua a esta; para destruirlos debes romper el cristal, para luego dispararlos desde tu posición. Una vez destruidos, activa el panel y entra por la puerta a tu izquierda. En la nueva estancia elimina a los dos aliens y a los huevos. Acto seguido, sube por la escalera y ve a tu izquierda. Pasarás por otra puerta que te llevará a una nueva estancia, camina por ella hasta la siguiente puerta. Llegarás a una gran habitación con salidas de vapor. En ella, acaba con los aliens y los huevos y activa el panel situado en el interior de la columna central de la sala. Acto seguido sal por la puerta frente a ti y avanza hasta la siguiente estancia, que será una habitación con una escalera a tu izquierda (si la bajas conseguirás munición) y una puerta enfrente. Sigue por la puerta, elimina al trío de aliens del techo y avanza a la próxima estancia (6), donde tras ocuparte del par de "pasajeros", podrás activar una válvula. A continuación dirígete a la parte izquierda de la sala, acaba con el trío de aliens (comprobarás que serás atacado por un nuevo tipo de alien más poderoso, ¡cómo si no tuviéramos ya bastante!) y entra por la puerta. Avanza hasta que llegues a una zona repleta de huevos, elimínalos y a los tres bichos que te están persiguiendo y activa la nueva válvula. Entra, ahora, por la puerta de enfrente, termina con el grupo de aliens y avanza hasta llegar a una estancia con una pasarela, una puerta y una escalera a tu derecha; si bajas por ella, encontrarás gran cantidad de munición y botiquines. Cuando termines la recogida, entra por la puerta anterior y en la nueva estancia, graba la partida a tu derecha. Después, dirígete a la izquierda y activa la válvula. Ahora, vuelve a la sala anterior a la del agua y sube por la escalera a tu izquierda (7). Avanza por los pasillos eliminando a los huevos y los aliens, hasta que llegues a una sala repleta de aliens y con agua a los dos lados. Tírate al agua, y buce por el pasillo en el fondo de la sala. Serás testigo de cómo dos aliens son destrozados por un ventilador; para evitar que te pase lo mismo, espera a que se detenga, y pasa sin miedo. Avanza y déjate llevar por la corriente del nuevo ventilador, hasta que llegues a una enorme sala por la que podrás salir a la superficie. Allí activa cuatro válvulas y vuelve buceando, a la sala por donde entraste al agua. Una vez en esa estancia ve por la puerta a tu derecha y avanza por los pasillos, cuidado por las estancias en las que te encontrarás, están llenas de peligros. Al poco, llegarás a una gran sala, donde podrás ver una gran explosión (8). »

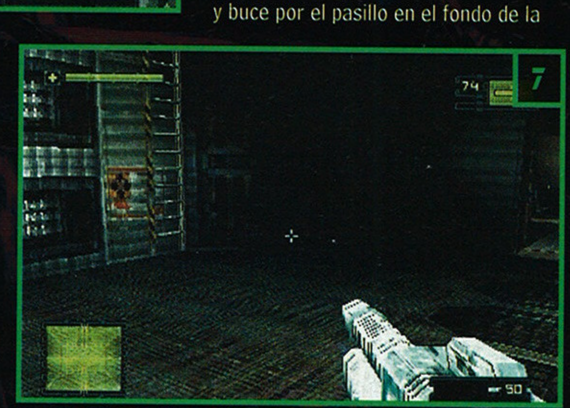








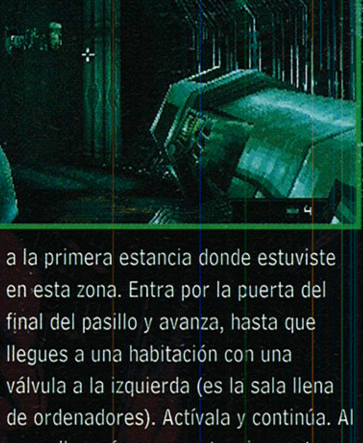




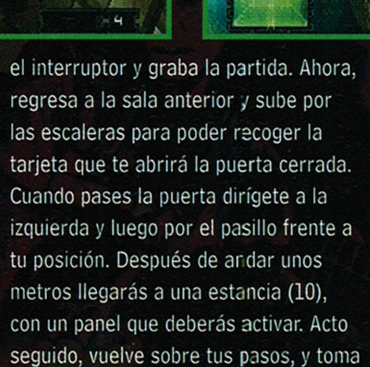


» Tendrás que desactivar las dos válvulas del centro de la sala para continua (cuidado con los vapores). Una vez hecho esto sube a la plataforma frente a la que entraste y podrás ver que el camino está bloqueado. Baja por una escalera a tu derecha, justo en ese lugar y avanza por el pasillo, para volver a subir otra escalera y continuar. Ahora, elimina los dos huevos y vuelve a baja por la escalera a tu derecha. Elimina al huevo y los tres aliens que caerán del techo y entra por la puerta a la derecha, pero antes que no se te olvide la escalera frente a ti. Avanza por los pasillos, hasta que llegues a una sala azul con tres puertas (dos a los lados y una enfrente). Entra primero por la de la derecha y en la sala a la que llegarás destroza los paneles a izquierda y derecha (9). Repite la operación en la sala que antes quedaba a tu izquierda y una vez destruidos pasa





por la única sala que queda, la que estará a tu izquierda. Allí, recoge la tarjeta de seguridad, acaba con los aliens y vuelve a la escalera que te dijimos que no olvidaras para subir por ella y entrar por la puerta que allí se encuentra. En la nueva sala encontrarás, aparte de cuatro aliens, una escalera a tu derecha y dos puertas (una cerrada con tarjeta). Entra por la puerta frente a ti, avanza, activa



el interruptor y graba la partida. Ahora, regresa a la sala anterior y sube por las escaleras para poder recoger la tarjeta que te abrirá la puerta cerrada. Cuando pases la puerta dirígete a la izquierda y luego por el pasillo frente a tu posición. Después de andar unos metros llegarás a una estancia (10), con un panel que deberás activar. Acto seguido, vuelve sobre tus pasos, y toma el camino a la izquierda, cuando llegues

a la primera estancia donde estuviste en esta zona. Entra por la puerta del final del pasillo y avanza, hasta que llegues a una habitación con una válvula a la izquierda (es la sala llena de ordenadores). Actívala y continúa. Al poco, llegarás a una estancia con tres puertas. Entra por la de la derecha y avanza hasta que encuentres una válvula. Gírala y repite la misma operación en la puerta de enfrente. Ahora, dirígete a la estancia de las tres puertas y entra por la puerta 51. Avanza hasta que llegues a una nueva habitación que tiene tres puertas. Tienes que hacer lo mismo que antes, una vez que estén activadas las válvulas, entra por la puerta 55. A los pocos metros, llegarás a una habitación (11) con dos paneles que tienes que activar, para poder así soltar las sujeciones. Ya sólo te resta acabar el nivel dirigiéndote al fondo de la sala.





NIVEL 9: ZONA DE CARGA

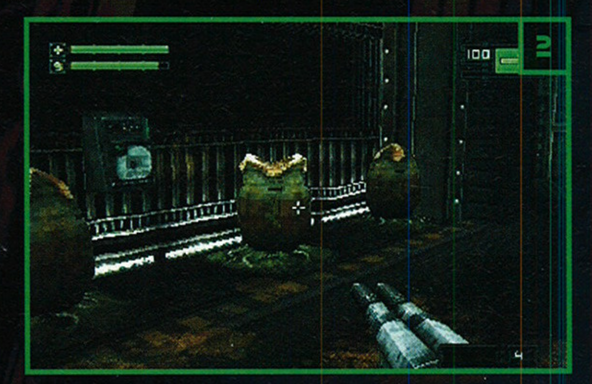
Después de la secuencia de presentación del monstruo y de tu posterior huida, date la vuelta, y en el siguiente pasillo, abre una válvula a tu derecha (1). Entra por la puerta y guarda la partida. Acto seguido, recoge los ítems, pasa a la siguiente sala, recoge el arma automática del cadáver de la izquierda y sigue por la puerta de enfrente. Ahora, debes andar sin parar por la siguiente sala hasta la próxima donde encontrarás una escopeta para deshacerte de los aliens (cuando termines con ellos toma la iluminación de la sala de los huevos). Una vez hecho esto, abre la válvula de la estancia contigua y entra por al puerta. Llegarás a una enorme sala donde

podrás recoger munición y donde te enfrentarás al terrible monstruo. Para vencerle, no dejes nunca de moverte y aprovecha su lentitud de movimientos. Una vez que le hayas herido bastante, el bicho se irá y serás atacado por

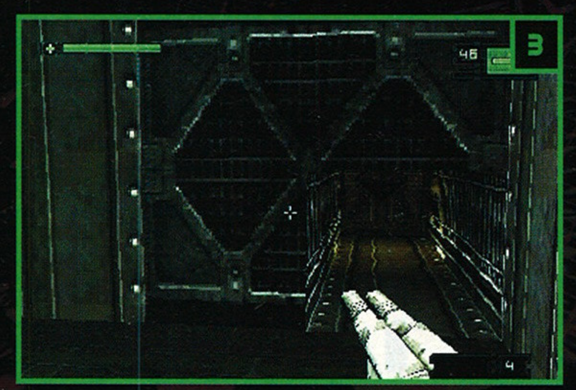
varios aliens. Acto seguido, entra por la puerta de la derecha, elimina los huevos y al alien y graba partida (2). Continúa por el pasillo, activa la válvula de tu derecha, acaba con el alien y recoge munición. Sigue a la izquierda.

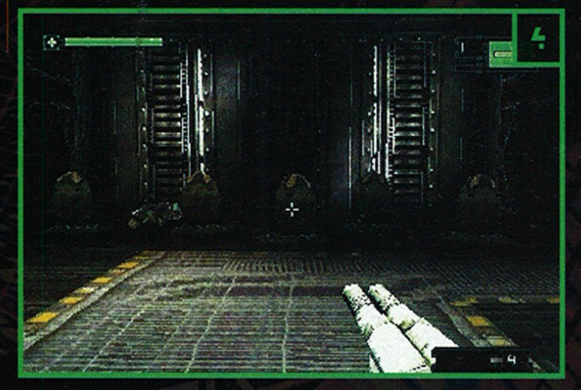
Continúa destrozando a todo bicho viviente que veas, hasta que llegues a una puerta averiada. Date la vuelta y cerca de la zona de descargas eléctricas, verás un hueco en el suelo a tu izquierda por el que entrar (3). En el »

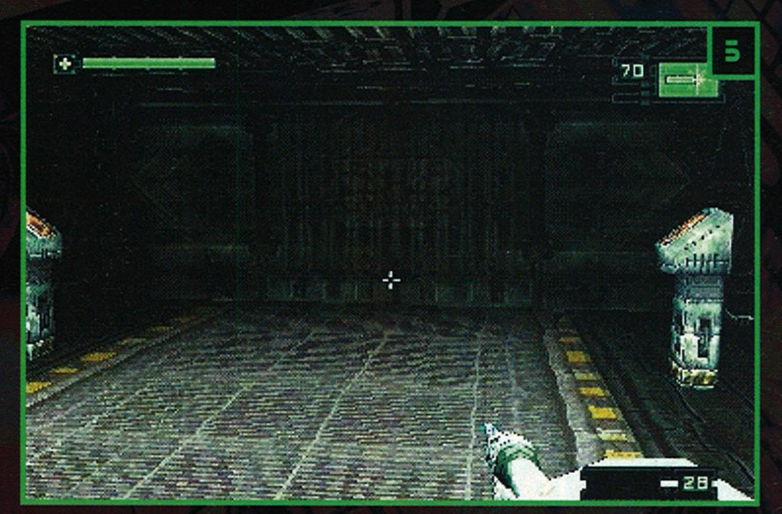




» primer cruce ve a la derecha y recoge la munición que encontrarás al final del túnel; después, vuelve y ve a la izquierda (cuidado pues serás atacado por dos aliens) para llegar a una zona donde deberás activar un panel Ahora, sal del túnel y vuelve a la puerta cerrada de antes, para tomar un ascensor. Avanza por los pasillos, teniendo cuidado con los rayos y con los aliens y activando las manivelas de turno para abrir las puertas, hasta que llegues a otro ascensor. Nada más salir del ascensor, acaba con tres aliens y ve a la izquierda. Llegarás a una zona (4) llena de huevos que, por supuesto, tienes que destruir. Acto seguido, dirígete a la derecha y avanza machacando a las hordas de aliens que irán a por ti. A los pocos metros, llegarás a una enorme habitación, donde deberás enfrentarte, de nuevo al monstruo anterior. Sigue la misma táctica de antes y haz que huya otra vez. Acto seguido, sigue por la otra puerta de la habitación y avanza a la siguiente estancia donde podrá grabar partida. De nuevo, camina por los pasillos hasta que llegues a otra habitación enorme, donde deberás acabar con cuatro aliens y seguir avanzando por la puerta de la izquierda, para coger un nuevo ascensor (cuidado con las crías). Ahora sal del ascensor y avanza por los pasillos sin parar ni un instante, tranquilo, no hay problema de que puedas perderte porque sólo hay un camino, eliminando a todo alien que veas (te llegarán siempre de frente y en grupos no mayores de tres individuos). Después de un largo paseo, llegarás a una zona con un par de paneles (5); actívalos y escápate en la nave para finalizar el nivel.







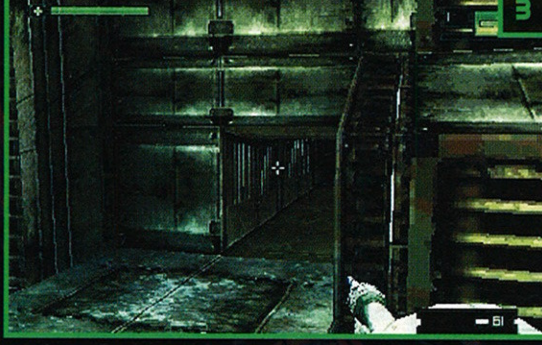
NIVEL 10: BETTY

Sal de la habitación donde estás, y entra por la puerta del fondo a la derecha, en la siguiente sala. Allí activa el panel, y, acto seguido, dirígete a la izquierda. Después, entra por la puerta del fondo del pasillo a la derecha y pasa al puente de la nave (1). El camino parece estar bloqueado, así que, vuelve sobre tus pasos y entra a la derecha, justo después de que se abra la puerta con el mecanismo de cierre del panel. Avanza y llegarás a una habitación (2), con cuatro válvulas escondidas detrás de unos cristales, que debes destruir para poder activarlas. Por supuesto, la cosa no iba a resultar tan sencilla, pues el monstruo de la fase anterior hará su aparición por tercera vez para ponerte las cosas más difíciles aún. Sal de ahí corriendo y entra por la primera puerta a la derecha. Serás perseguido por el monstruo, así que entra en la siguiente habitación a la derecha y al igual que hiciste en la habitación anterior, activa todas las válvulas. Acto seguido, sal de esa habitación y entra por la puerta de enfrente, sigue el pasillo a la izquierda, hasta que llegues a una habitación donde deberás introducirte por un hueco en el suelo a la derecha (3). Llegarás a un pasillo, donde de nuevo, tendrás que introducirte por un hueco a la derecha de tu posición. Siguiendo por el túnel, llegarás a una estancia pequeña (esta detrás de la segunda desviación a la derecha), donde podrás ver al monstruo a tu lado (no te preocupes, los cristales te protegen) y donde habrás de activar el panel (4), para acabar de una vez para siempre con el monstruo pesadito.

Y ya está, misión cumplida, felicidades, has acabado uno de los juegos más difíciles de la historia lúdica.









El Pato Donald: Cuac Attack

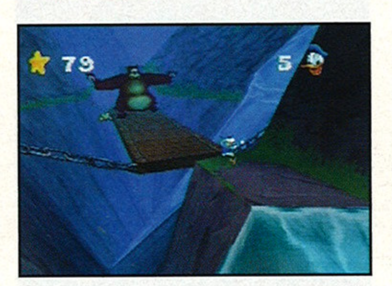
Por fin Donald en PlayStation

Después de mucho tiempo, Donald vuelve a protagonizar un juego, el primero en PlayStation, que demuestra que este entrañable personaje sigue siendo tan divertido como siempre, ya sea en la tele o en la consola.



Como en otros plataformas, al final de cada mundo nos espera un "horroroso" enemigo final.







Todos nos hemos reído con el Pato Donald, con su forma de hablar y con lo "patoso" que es. Lo hemos visto en la tele, en el cine y hasta disfrutamos de sus gracias en videojuegos de las legendarias consolas de 16 bits. Sin embargo, últimamente nadie apostaba ya por un personaje como Donald.

Pues bien, para alegría de los incondicionales de Disney, Ubi Soft ha rescatado a este entrañable personaje y lo ha metido de lleno en un plataformas 3D que, a primera vista, tiene todas las papeletas para ser un éxito. Si a esto le sumamos que cuenta con un desarrollo muy parecido al de cualquier juego de la saga *Crash Bandicoot*, pocos deberían dudar que Donald va a regresar por la puerta grande... ¿o no?

Así las cosas, este plataformas cuenta con unos niveles que en su desarrollo recuerdan demasiado a *Crash*, ya sea a la hora de desplazarnos lateralmente (como en los bonus del juego de Naughty Dog) o para superar las persecuciones que nos invitan a correr hacia el frente de la pantalla. En total hay 24 niveles, contando los enemigos finales. Es más, hasta la forma de ordenar los niveles, es decir, cuatro mundos con seis niveles cada uno, está sospechosamente inspirada en el sistema de *Crash Bandicoot*...

El objetivo del juego es rescatar a la bellísima Daisy de las garras del mago Merlock, a la vez que tratas de ganar a Narciso, el segundo pretendiente de la "patita", por todos los medios. Pero además, contarás con la ayuda de Ungenio, el inventor, y de Juanito, Jaimito y Jorgito, los traviesos sobrinos de Donald.

Tal y como te lo hemos presentado, parece que se trate de un gran juego, y lo es, pero sólo en parte. Por un lado, *Cuac Attack* es, ante todo, un juego dirigido a los "peques" de la casa y no sólo por el contenido, sino también por la sencillez de los niveles y por la corta duración del juego. Para ellos, y para los nostálgicos, se ha destinado el juego, ya que para los demás puede resultar un poco "pastelero".

En resumen podemos decir que Donald aprueba con buena nota su regreso al mundo de los videojuegos, aunque sea un poco facilón y haya reproducido algunas ideas de su compañero *Crash*. ¿Andará detrás de la idea Ana Rosa Quintana?...ejem.

Donald podrá abrirse paso en los niveles poniendo en práctica sus puñetazos y patadas.

El objetivo de Donald

En todos los niveles, menos en los jefes finales, nuestro plumífero amigo tendrá que cumplir tres retos. El primero es tan sencillo como recoger unas esferas que le permiten abrir el nivel del jefe final. El segundo consiste en encontrar los juguetes robados de sus sobrinos para abrir el nivel de bonus. Y por último, en cada nivel deberá batir el récord de nuestro contrincante Narciso para conseguir el amor de la dulce Daisy.







Aunque no son muy abundantes, las secuencias de vídeo son alucinantes, y ponen en pantalla a un Donald perfectamente recreado.



Smuggler's Run

Al estilo *Driver*, pero campo a través

Siguiendo una fórmula similar al del exitoso Driver, este juego de Rockstar se presenta como el primer juego de velocidad para PS2 que realmente tiene algo que aportar.

Rockstar parece apostar fuerte por los juegos de velocidad en PS2, aunque con resultados muy distintos. Si el mes pasado *Midnight Club* nos dejó más bien fríos, *Smuggler´s Run* nos ha hecho entrar en calor con sus numerosas virtudes.

El juego parte de un planteamiento similar al de *Driver* y en él asumimos el papel de un contrabandista que debe recoger algunos paquetes sospechosos y entregárselos a sus no menos sospechosos destinatarios. La principal diferencia con el juego de Reflections radica en que no nos vemos sumergidos en ambientes urbanos, sino en gigantescos terrenos abiertos plagados de accidentes naturales y todo tipo de flora y fauna. Eso sí, la policía intentará evitar nuestras delictivas actuaciones haciendo uso de toda su fuerza, teniendo que demostrar nuestra pericia frente a sus embestidas y frente a las dificultades propias del terreno en que discurren las persecuciones.

Sin duda, lo más llamativo del juego es su puesta en escena. Su potente motor gráfico es capaz de poner un elaboradísimo entorno 3D repleto de objetos y efectos sin ralentizarse, algo que es aún más notable si tenemos en cuenta que el horizonte está situado realmente lejos y apenas hay popping. Al mismo nivel se encuentra el motor físico, que refleja fielmente aspectos como la dificultad de controlar un vehículo sobre una carretera helada o el comportamiento de los amortiguadores tras un buen salto.

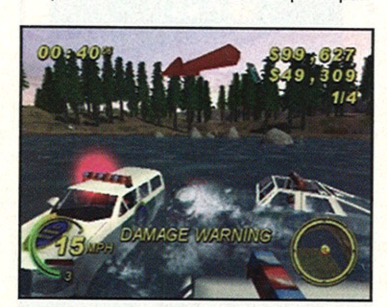
Dejando a un lado las cuestiones técnicas, *Smuggler´s Run* sólo pincha en un aspecto y es que, pese a tener un total de 30 misiones, todas resultan bastante parecidas. La inmensa mayoría consiste en alcanzar un punto del mapa, recoger el paquete y dirigirnos a otro punto para depositarlo. Otras misiones introducen algunas variaciones, como formar un equipo con otros dos vehículos para realizar la misma tarea, y las menos nos invitan a participar en una carrera contra otros contrabandistas. Por eso, pese a que el juego resulta muy impactante a nivel visual, no consigue enganchar a lo "bestia". A su favor tiene su fuerte componente multijugador, que presenta tres modos distintos bastante divertidos.

En fin, *Smuggler´s Run* nos ha parecido un gran juego, pero que con un poco más de variedad, hubiera sido un auténtico imprescindible.



En determinadas misiones, deberemos competir en una carrera contra otros traficantes.

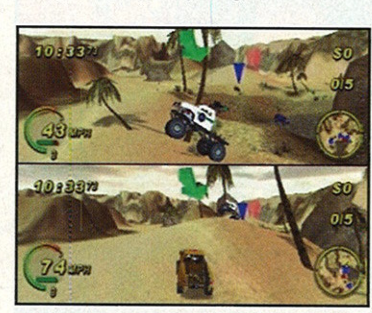




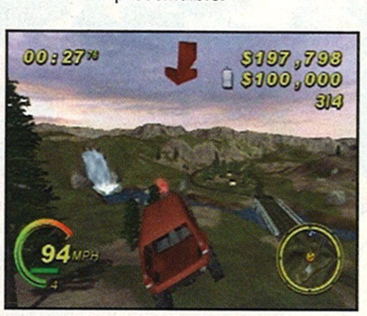
La policía nos perseguirá implacablemente hasta destruir el motor de nuestro vehículo.



Smuggler´s Run presenta más de 30 misiones, aunque por desgracia todas se parecen bastante.



El modo multijugador resulta bastante divertido, y consigue prolongar la vida del juego.



La flecha de la parte superior nos indican dónde se encuentra el paquete y dónde hay que dejarlo.

Tres terrenos muy accidentados

Smuggler´s Run presenta tres escenarios distintos, cada uno de ellos con unos rasgos de identidad muy diferentes. Así, de la aridez del desierto podemos pasar al frío invernal de la montaña helada, siendo imprescindible en cada paraje ajustar nuestro estilo de conducción, ya que cada terreno tiene unas exigencias distintas. Es, sin lugar a dudas, uno de los mejores aciertos del juego.









Dinosaurio

Una buena idea, mala realización

Con Dinosaurio vamos a tener ocasión de revivir algunos de los momentos más emocionantes de la película, aunque visualmente el juego no está a la altura del film.

Basado en la película del mismo título, *Dinosaurio* es la atípica apuesta de Disney para esta Navidades. Y decimos atípica porque, en contra de lo habitual, no estamos ante un plataformas, sino ante una curiosa mezcla de géneros que hace equilibrios entre la aventura y el arcade.

Nuestra tarea en *Dinosaurio* es manejar a tres personajes de características muy diferentes que deben moverse por mapas 3D presididos por una perspectiva aérea, para cumplir distintas misiones. La originalidad del asunto reside en que podemos manejar a cada héroe de manera independiente y que, de hecho, hacerlo resultará fundamental para completar los niveles. Y es que los ríos que no puede atravesar Zini el lémur, puede vadearlos sin problemas Áladar el dinosaurio, y nadie mejor que Flia la pterecón para sobrevolar el mapeado buscando ítems o señalando la posición de los enemigos. Combinar con acierto las virtudes de los tres protagonistas es básico para avanzar, lo que otorga al desarrollo un tinte aventurero y estratégico muy sugerente.

Desgraciadamente, este atractivo enfoque se ve seriamente perjudicado por importantes defectos que afectan tanto al apartado visual como a la jugabilidad y, a la larga, a la diversión. Por un lado, el planteamiento gráfico resulta demasiado feote, pese a que se ha intentado darle el mejor aspecto posible creando escenarios totalmente poligonales. Por desgracia esto no evita su sencillez y, lo que es peor, provoca problemas con el movimiento de los personajes, ya que no están bien ajustadas las rutinas de colisión y a veces tropiezas con paredes que están mucho más lejos. Además, los héroes son minúsculos y en muchos casos es difícil distinguir al Zini de los enemigos o viceversa. El control es complejo y no está bien ajustado. Por último, pese a su mezcla estratégica, los retos son muy sencillos, por lo que los más mayores vamos a encontrar el juego demasiado simple y a la larga aburrido. Vamos, para niños.

En resumen, *Dinosaurio* deja un agridulce sabor de boca y parece que está sin terminar. Quizá con más tiempo hubieran conseguido un juego más completo, pero así sólo es un título que se deja jugar, sin las pretensiones que su nombre presagiaba.



Además de los héroes, nos encontraremos con otros dinos con los que deberemos cooperar.



Todos los protagonistas tienen algún ataque especial que se consigue con ciertos ítems.



Atacar con los tres personajes simultáneamente es una buena estrategia cuando nos acosen.



Desde este menú podremos alimentar y controlar a nuestros personajes.



El juego contiene una pequeña enciclopedia donde se nos informa de las características y modo de vida de los dinos más conocidos.

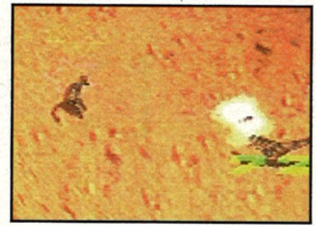
Tres héroes



Áladar es el único que puede enfrentarse con garantías a los enemigos. Además, puede vadear ríos y destrozar rocas y árboles para que sus compañeros cojan munición con la que disparar a los malos.



Flia puede sobrevolar todo el escenario buscando el mejor camino a seguir, las frutas necesarias para recuperar energía e incluso atacando a algunos enemigos.



Zini puede trepar a los árboles para recoger alimentos, y también puede lanzar piedras a los enemigos, aunque esta tarea la realiza mejor subido en Áladar, donde corre menos peligro.



DINOSAURIO
Ubi Soft/Disney • Arcade/Aventura

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **6.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 5 Sonido 8 Diversión 6

- La mezcla de géneros es original.
- Manejar a tres personajes.

- Es fácil y a veces hasta pesado.
- Gráficamente esperábamos más.

6

Sus defectos técnicos restan espectacularidad y afectan a la jugabilidad. Además, el desarrollo es muy sencillo. Ideal para los más pequeños y fans del film.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

Ready 2 Rumble Round 2

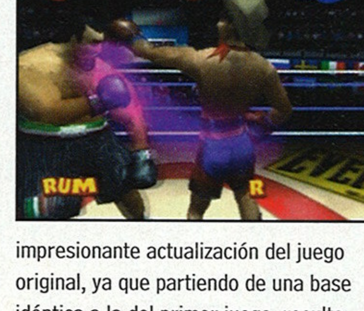
El boxeo más loco y disparatado

Midway vuelve a la carga con la secuela de su aclamado arcade de boxeo, que viene dispuesto a revalidar su título gracias a su característico y desenfadado estilo de juego y una interesante y larga lista de novedades.

Las principales bazas de esta secuela para PS2 recaen sobre el mejoradísimo apartado gráfico, que ahora nos muestra unos luchadores sumamente expresivos y genialmente animados, así como la ampliación del elenco de luchadores, en el que ahora tienen cabida personajes públicos tan populares como Bill y Hillary Clinton, Shaquille O´Neill o incluso el mismísimo Michael Jackson. A su vez, los modos de juego también presentan importantes mejoras, sobre todo el modo Campeonato, en el que tendremos que entrenar a nuestro púgil por medio de unos divertidos minijuegos de habilidad y rapidez.

Por supuesto, el sistema de juego también ha sido retocado, y ahora es posible encontrar más movimientos especiales por cada luchador, así como nuevas técnicas "Rumble", entre las que destaca un nuevo ataque que nos permite lanzar fuera del ring a nuestro adversario. Y eso sin olvidarnos de las numerosas poses para retar al oponente (muy graciosas algunos de ellas).

Resumiendo, este *Ready 2 Rumble Round 2* se puede considerar como una impresionante actualización del juego original, ya que partiendo de una base idéntica a la del primer juego, resulta mucho más completo y divertido. Por esta razón, los que ya posean el primer *Ready 2 Rumble* en PlayStation y hayan disfrutado con él como enanos no quedarán defraudados, aunque resulta más recomendable para aquellos que nunca hayan tenido contacto con ninguno de los dos capítulos de esta saga pugilística y quieran pasar un rato realmente divertido.







Como en los juegos de lucha, cada personaje cuenta con una serie de ataques especiales.

El acertado y cuidado diseño de los púgiles roza lo estrambótico.



Michael Jackson es sólo una de las caras conocidas que aparecen en el juego.



El entrenamiento está compuesto de numerosas pruebas de habilidad y reflejos.



Super Bust A Move

El regreso de las burbujas explosivas

Acclaim se estrena en PS2 con uno de sus clásicos, el genial *Bust A Move*, que es, tras *Tetris*, el puzzle más apasionante de todos los tiempos. Obviamente, la versión PS2 incluye numerosas novedades.

La mecánica de *Super Bust A Move* es la de siempre: hay que lanzar burbujas de colores intentando juntar al menos tres iguales. En el aspecto gráfico todo sigue más o menos igual, aunque se nota más brillo y definición, y los dragoncitos de siempre se han convertido en personajes 2D estilo *Parappa*. Las principales diferencias del juego de PS2 con otras versiones radican en los nuevos tipos de burbujas y en los nuevos obstáculos: paredes móviles, bloques rebotadores…

Se echan en falta opciones de los juegos anteriores, como el editor de puzzles, pero lo cierto es que la diversión está plenamente asegurada.



Encontraremos una gran variedad de burbujas nuevas, incluyendo bolas de bolos.



El modo para dos jugadores asegura diversión a manos llenas y piques monumentales.



Time Splitters

Los viajeros del tiempo

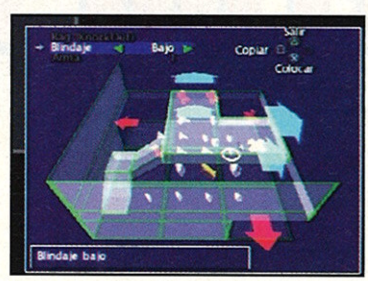
Hasta la llegada de *Unreal Tournament* en el mes de marzo, los amantes de los shoot´em ups pueden ir haciendo tiempo con *Time Splitters*, el primer shoot´em up subjetivo de Eidos.

A grandes rasgos, *Time Splitters* nos invita a luchar contra una raza alienígena capaz de transportarse en el tiempo y en el espacio para cambiar el curso de la historia. Por esta razón, a lo largo de los 9 niveles que componen el juego, tendremos que visitar distintos países en distintas décadas de este siglo para evitar que los alienígenas roben importantes objetos y así variar el destino de la humanidad. Lógicamente, cada etapa temporal presentará sus propios tipos de enemigos, armas y entornos, de manera que en un nivel podemos encontrarnos en Egipto con un trabuco, para dos misiones más adelante vernos en el espacio con una pistola de rayos.



El modo multijugador presenta muchas más opciones de diversión y configuración.

Sin duda alguna, lo peor de todo el juego es el reducido número de niveles, un total de 9, que podéis superar sin problemas en poco más de 2 horas, aunque completarlo en los niveles de dificultad más altos os puede costar "muuuuucho" más de la cuenta.



El editor de escenarios resulta bastante sencillo de manejo, y encierra numerosas posibilidades.


En total hay más de 20 armas distintas, y varían dependiendo del nivel en el que estemos.

Frente a estas reducidas opciones para un jugador, *Time Splitters* es un título que parece haber sido diseñado por los programadores teniendo en mente un fuerte componente multijugador, ya que en compañía de unos amigos encontraremos más opciones de configuración y diversión, que van desde el típico capturar la bandera, pasando por un modo historia cooperativo y contraoperativo. Tampoco podíamos pasar por alto el fabuloso editor de niveles, que os permitirá crear todos los mapas que queráis teniendo en cuenta aspectos tan dispares como la iluminación o los objetos que deben aparecer en cada sala.

Por todo ello, *Time Splitters* es un título sobradamente recomendable si jugáis habitualmente en compañía de los amigos. Si no, no deja de ser una experiencia muy breve, casi efímera comparado con *Unreal Tournament*.







Aqua Aqua: Wetrix 2

Nuevo plan hidrológico nacional

Curiosamente, entre los primeros títulos de PS2 hay más puzzles que otra cosa, aunque por suerte, *Aqua Aqua* es un juego fresco, inédito en PlayStation, y con bastantes cosas que aportar al género.


Cuantos más lagos construyamos más puntos lograremos y pasaremos antes de nivel.


La estrategia al colocar las piezas es básica para prever la caída de bombas o una inundación.

Básicamente consiste en colocar sobre un terreno cuadrado piezas con las que debemos construir diques que contengan el agua que cae del cielo. De vez en cuando caerá una bola de fuego que evaporará el agua de los lagos. Aunque el concepto es divertido, no tiene el gancho de otros puzzles que pueden parecer más repetitivos. Además, algunos objetivos extra que debemos cumplir al tiempo que construimos diques añaden demasiada complejidad a un juego que, por su género, debería ser más sencillo.





TINY TOON
Adventures™
TOONENSTEIN
DARE TO SCARE!
EXIT
FIRE
Toonenstein Dare To Scare es un loco juego de aventuras basado en la serie de dibujos animados TINY TOON ADVENTURES, galardonada con un premio Emmy. Atrapados en la mansión de la baronesa Toonenstein (Elmyra), Furball y sus asustadizos amigos Plucky y Hamton deben evitar que sus cerebros sean intercambiados con los de la mimosa creación de Elmyra. En este mágico juego del escondite, la única oportunidad de escapar es redirigir el poder "escalofriante" para detener los monstruosos planes de Elmyra. Lleno de personajes absurdos, diálogos humorísticos y docenas de estrafalarios artefactos, Toonenstein ofrecerá horas y horas de diversión interminable.
PlayStation
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
Terra Glyph
Interactive Studios
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es
Virgin
INTERactive
Las aventuras Tiny Toon, personajes, nombres, y demás elementos relacionados son marcas registradas de Warner Bros. Warner Bros y el logo de Warner son marcas registradas de Warner Bros. Bajo licencia de Terraglyph Interactive LP.
Playstation y el logo de Playstation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las imágenes, logos y marcas registradas son de la propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

Specs Ops: Ranger Elite

Un puñado de valientes a tus órdenes

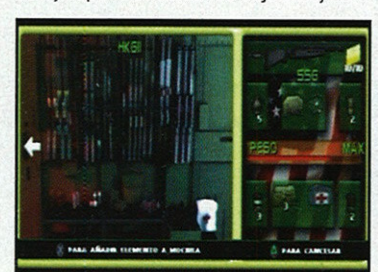
La compañía Take 2 nos presentó hace unos meses su *Spec Ops: Stealth Patrol*, un juego en el que debíamos ponernos al mando de un grupo de rangers para efectuar misiones de guerrilla. Este nuevo título nos pone una vez más en la piel de cinco soldados de élite armados hasta los dientes, con cargas explosivas, bombas de fragmentación, granadas de humo y todo tipo de rifles de asalto.

Nos aguardan cuatro enormes escenarios (uno menos que la primera versión), con varios objetivos a cumplir. Estos mapeados tridimensionales están ambientados en las zonas más complicadas del planeta. Así, deberemos hacer una incursión en la frontera de Indochina para desactivar lanzaderas de misiles nucleares, o viajar hasta Afganistán para rescatar rehenes de las instalaciones militares de los peligrosos talibanes.

Cada uno de nuestros hombres está especializado en la utilización de un armamento específico y sólo podremos llevar a dos de ellos a la batalla. Por esto, dependiendo de los objetivos, será muy importante elegir con cuidado si debe acompañarnos el francotirador o nuestro hombre más radical en el combate a corta distancia, por poner un ejemplo. Todo ello viene envuelto en una ambientación muy realista que crea adicción desde el primer momento.

Como veis, este juego sería absolutamente rompedor si no fuera porque presenta varios puntos débiles que radican esencialmente en el popping y clipping, que se aprecia más veces de las que quisiéramos, junto a un texturado que presenta un tratamiento bastante mejorable.

Tampoco la Inteligencia Artificial de los soldados enemigos es muy elevada, con lo que la dificultad de algunos objetivos es baja y será fácil darnos algún que otro paseo militar.


Fijaos en el arsenal del que disponemos. Granadas, rifles, bombas, munición. Una pasada.


Rescatar y escoltar a un rehén hasta un lugar seguro, será una de las misiones más peligrosas.


El modo de pantalla partida para dos jugadores, ofrece un sistema cooperativo muy interesante.



Aún con todo, estamos seguros que si eres aficionado al género bélico, vas a disfrutar de lo lindo con este juego que nos mete de lleno en primera línea de fuego con misiones muy variadas.


SPEC OPS: RANGER ELITE
Take 2 • Arcade

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 18 años** Precio: **7.490 ptas.**

Mem. Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 6 — Sonido 6 — Diversión 8

- El juego crea bastante adicción.
- El control del soldado es bueno.

- Los enemigos son muy tontos.
- Clipping y popping por todos lados.

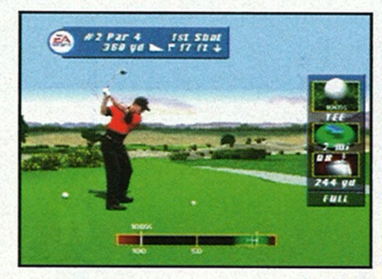
7

Si no fuera por sus notables defectos técnicos, este juego sería una obra maestra. Aún con todo, el atractivo de sus misiones te conseguirá enganchar.

Tiger Woods 2001

Electronic Arts • Deportivo
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 7.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Tiger Woods es conocido como "el tigre" entre sus rivales, por su juego agresivo dotado de una magia especial para embocar la bola en el hoyo. Sin embargo en este título se ha quedado en "el gato", ya que su sistema de control, aún cuando resulta algo lioso al principio, nos permitirá plantarnos en el green con suma facilidad. Esta baja dificultad hace bajar algunos enteros al resultado final.



VALORACIÓN. Gráficamente muestra muy buenas maneras y las animaciones de los golfistas rayan a gran altura, pero al final, el juego resulta demasiado sencillo.



Tunguska

Take 2 • Arcade/Aventura
Inglés • 1 jugador • + 18 años • 6.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Este extraño título está a caballo entre los juegos de acción y las aventuras gráficas sin llegar a ser ni una cosa ni otra. Su tenebroso argumento es su principal atractivo, ya que en el resto de apartados cojea por todas partes, desde su nefasto control a las discutibles animaciones. Los escenarios estáticos renderizados presentan un buen aspecto, pero el singular juego de cámaras baja la calidad.



VALORACIÓN. Una buena idea y un buen argumento que quedan reducidos a nada por un planteamiento gráfico malo que afecta a la jugabilidad y a la diversión.



WDL Thunder Tanks

Virgin/3DO • Shoot'em up
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 6.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

En *Thunder Tanks* al final todo se reduce a la destrucción sin sentido. Aunque en el juego tengas unos objetivos que cumplir, lo único que harás será disparar contra todo lo que veas. ¡Todo explota! Manejando varios tipos de tanques te moverás por gigantescos escenarios donde encontrar los objetivos es casi imposible. Desperdiciarás un montón de horas intentando encontrarlos.



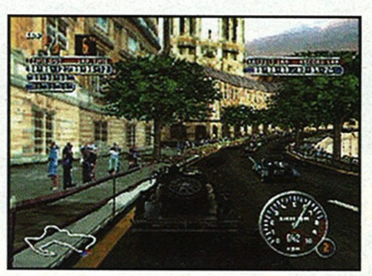
VALORACIÓN. Si te aburre la destrucción total más vale que ni intentes jugar. Y no sólo por su mecánica, bastante sosa, sino también por su triste apartado técnico.



Mille Miglia

SCI • Velocidad
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 5.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

La única virtud de este juego es la recopilación de las marcas y coches participantes durante los años 1927-1957 en las carreras de la Mille Miglia. Lo sentimos mucho por los conductores de aquellos primeros modelos, porque si la conducción era en realidad tan mala como en el juego, tienen el cielo ganado. Tampoco brilla por su calidad gráfica. Lo dicho, los coches clásicos son su principal atractivo.



VALORACIÓN. Hay muchos juegos de velocidad donde elegir, así que éste sólo te lo podemos recomendar si te gustan, y mucho, los coches de época.



Aladdin: la venganza de Nasira

Vuela en tu alfombra hacia "un mundo ideal"


¿Qué os parece marcaros una pelea de espadas con un par de esqueletos andantes?

Balancearse en una cuerda será una de las muchas habilidades de Aladdin.

Los guardias de la ciudad Agrabah son bastante duros de pelar.

Argonauts, los creadores del lagarto *Croc,* dan ahora el salto a la bella ciudad de Agrabah para continuar con uno de los clásicos Disney. Así, tendremos que ayudar a Aladdin a rescatar a Jasmine y a su padre el Sultán del complot que ha maquinado la malvada Nasira para hacerse con el control del palacio.


El monito Abú será controlable en algunas fases, con lo que la variedad está garantizada.

En esta gran aventura de la factoría Disney, vamos a encontrar un plataformas clásico con fantásticos mundos a recorrer, que si bien presentan un entorno gráfico algo simplón, nos han sorprendido. Y es que, en la beta previa que habíamos probado, el nivel técnico era muy bajo. Se ha dejado notar el esfuerzo de los programadores en las últimas fases de la elaboración del juego.

Aladdin cuenta para sus andanzas con una cantidad muy variada de movimientos, como pisar a los enemigos o balancearse en cuerdas, que le añaden una mayor jugabilidad al título. Además en ciertas fases, podremos tomar el control de un personaje secundario en la piel del mono Abú, el fiel acompañante de nuestro héroe.

Pero no hay que preocuparse, porque para aprender a manejar todas esta funciones aparecerá en los momentos claves nuestro amigo el genio que, en un perfecto castellano, nos contará cual es nuestro siguiente paso a seguir.

En las películas Disney el sonido y la música tienen un papel fundamental. Pues bien, el juego respeta íntegramente el doblaje original y podremos deleitarnos con la magnífica banda sonora del film, con la canción "Un mundo ideal" como pieza estrella.

Aunque el juego resulta algo corto (que no fácil), sí que es cierto que estamos ante un buen plataformas, que hará las delicias de todos aquellos que disfrutaron en el cine con esta mágica aventura de las mil y una noches.



3, 2, 1 a pitufar

Infogrames • Velocidad
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 5.9900 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Especialmente destinado a los más pequeños de la casa, este arcade de velocidad sigue las premisas básicas de juegos como *Crash Team Racing*, aunque presentando muchas menos opciones y posibilidades. Además, gráficamente es bastante pobre y muestra muchas deficiencias, tanto en la generación de los escenarios como en el diseño de los propios héroes. Lo dicho, para los "peques".



VALORACIÓN. Los niños pequeños van a disfrutar manejando a los Pitufos por sus 12 variados circuitos. Sin embargo, los más mayores tienen mejores opciones.



Batman of the Future

Ubi Soft • Beat'em up
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 4.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Batman protagoniza un beat'em up de scroll lateral que resulta pobre gráficamente y que da la sensación de antiguo. El diseño intenta mantener un look dibujo animado que, sin embargo, no está demasiado cuidado. Algo que también afecta al control. Además, su desarrollo se hace monótono a la larga ya que consiste en acabar, uno a uno, con todos los enemigos que nos salgan al paso.



VALORACIÓN. No hay muchos beat'em ups destinados a los más pequeños, y menos aún protagonizados por Batman. Eso, y su precio, lo salvan del descalabro.



Rayman Primaria: Inglés

Ubi Soft • Educativo
Castellano • 1 jugador • + 3 años • 4.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Este simpático educativo nos invita a recorrer el mágico y colorista mundo de Rayman enfrentando a los más pequeños a sencillos retos plataformeros al tiempo que intenta enseñarles los principios básicos del inglés. Así se nos pedirá que elijamos, por ejemplo, el adverbio adecuado para un nombre saltando en la plataforma donde lo encontremos. El juego incluye las reglas de gramática básicas.



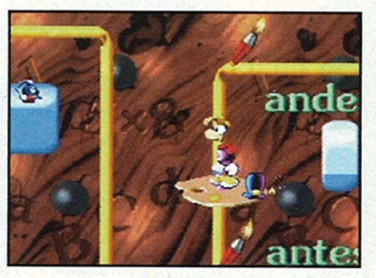
VALORACIÓN. Una divertida manera de que los pequeños practiquen sus reflejos y aprendan las nociones básicas del inglés. Tiene una adecuada curva de dificultad.



Rayman: Lengua y Mates

Ubi Soft • Educativo
Castellano • 1 jugador • + 3 años • 4.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Este título está diseñado para que los estudiantes de primaria aprendan las nociones básicas de los números y las letras. Hay tres juegos diferentes que se corresponden a tres niveles de dificultad. Obviamente, hemos de tener en cuenta la edad del jugador para comprar el más adecuado a sus conocimientos y habilidad, ya que los saltos son tan importantes como saber distinguir los números.



VALORACIÓN. Es ideal si queremos que nuestro hermano pequeño (o nuestro hijo) tome contacto con las letras y los números de una manera amena y sencilla.



Castrol Honda VTR

Una Honda RC45 a tu disposición

Los amantes del motociclismo, y sobre todo los entusiastas de la marca Honda, encontrarán en este juego la posibilidad de probar una de las monturas más laureadas del campeonato del mundo de Superbikes.

La licencia oficial y los sabios consejos del equipo Castrol Honda, han permitido a los programadores centrar todos los esfuerzos en intentar recrear con fidelidad toda la potencia que puede llegar a desplegar en la pista esta "pedazo" de máquina. Y la verdad es que casi lo consiguen, ya que hacía tiempo que no encontrábamos un simulador de motos tan fácil de controlar. La sensación de velocidad es muy buena, y la negociación de las curvas se hace una auténtica delicia desde el primer momento. Además si le ponemos ayudas al pilotaje, dejando que nuestra PlayStation se ocupe de la frenada y del cambio de marchas, tendrás una buena experiencia de conducción. Claro que esto no es muy recomendable si lo que buscas es la simulación pura y dura que este título también te puede ofrecer.

Empezábamos diciendo que los chicos de THQ "casi" consiguen un producto redondo, y es que realmente su labor en el apartado gráfico deja bastante que desear. El piloto es muy tosco, formado por bloques cuadrados de polígonos repletos de aristas, y las animaciones cuando cae por la pista, son para olvidar. Una lástima.

Para colmo de males, los circuitos presentan unas texturas que parecen sacadas de algún juego del pasado. A esto hay que añadirle la nula fidelidad con la que se han resuelto los choques con el resto de corredores.

En definitiva, un buen producto, bien desarrollado en los aspectos referentes a la conducción, pero que queda oscurecido por un aspecto visual muy pobretón.



El punto fuerte del CD es la buena sensación de pilotaje. La tumbada en las curvas es genial.





El modo para dos jugadores ofrece la oportunidad de "picarse" con un amiguete. Lo malo es que se aprecian algunas ralentizaciones.



Las caídas del piloto están pésimamente animadas, y los choques con el resto de los corredores no guardan ningún parecido con la realidad.



CASTROL HONDA VTR
THQ • Velocidad

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+ 3 años** — Precio: **4.990 ptas.**
Mem. Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 5 — Sonido 7 — Diversión 7

- La sensación de velocidad y el control de la moto son geniales.
- El apartado gráfico es muy pobre.
- Las animaciones de las caídas.

6

Un juego de motociclismo que refleja perfectamente la sensación de pilotar una Honda RC45. Sin embargo, su baja calidad técnica le hace perder atractivo.

Chicken Run

Eidos • Plataformas/Aventura
Castellano • 1 jugador • + 3 años • 7.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Como en la película, tendrás que ayudar a escapar de la granja a un grupo de gallinas custodiadas por un perro y sus amos. El juego muestra unos gráficos increíbles y sólidos, pero la caprichosa IA de los enemigos te pondrá las cosas tan difíciles que es poco probable que pases de la segunda misión sin que antes te dé un ataque de nervios. Infantil para los adultos, pero difícil para los niños.



VALORACIÓN. Muchos niveles diferentes y bonitos gráficos, aunque termina siendo frustrante que te maten todo el rato. Todo por culpa de una mal ajustada IA.



Magical Drop

Data East • Puzzles
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 5.490 ptas.
Memory Card (2 bloques) • Dual Shock

En *Magical Drop* vais a encontrar dos CDs de puzzles por el precio de uno. El primero es el modo arcade y el segundo el modo aventura, donde te enfrentarás a decenas de personajes japoneses y chillones. Es parecido a *Bust-A-Move*, pero aquí, en lugar de lanzar bolas para hacerlas explotar, tienes que ordenar las que ya hay en pantalla. Genial, aunque poco innovador.



VALORACIÓN. Un puzzle divertidísimo y súper adictivo, aunque a veces demasiado retorcido y difícil. Además, ¿porqué tiene que ser también de bolitas?



Warriors of Might & Magic

3DO/Virgin • Aventura de acción
Castellano • 1 jugador • + 11 años • 5.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Muy parecido a *Crusaders Might & Magic*, pero todavía más sencillo. Tu personaje, una especie de Conan, se mueve tremendamente rápido por multitud de escenarios (tridimensionales, simples y casi vacíos), eliminando a monstruos espantosos a golpe de espada y hechizos. Horriblemente monótono, aunque el diseño de algunos monstruos no está del todo mal.



VALORACIÓN. Gráficos simples y feos, acción demasiado rápida y caótica y puzzles facilones. Hace que a tu PlayStation le sobren la mitad de los bits.



El retorno al gran valle

TDK • Plataformas
Castellano • 1 jugador • + 3 años • 4.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

En este plataformas 3D podrás manejar, a lo largo de 20 niveles, a los cuatro protagonistas de la la película "En busca del Valle Encantado". Sin duda, lo único destacable del juego es el diseño de los personajes, ya que el resto, es decir, desarrollo, cámaras y control, deja mucho que desear. Se hace monótono y tiene un horrible control. Mejor hazte con *Spyro 3* o *Muppet Monster Adventure*.



VALORACIÓN. Sólo es recomendable para los más pequeños de la casa fans de las películas. Los demás, que se olviden: ni el control es bueno ni el desarrollo atrapa.





The Mission

UNA AVENTURA DE FÚTBOL DONDE TODO ES ACCIÓN



Las fuerzas del mal del fútbol, los terribles Ninjas, han robado el preciado balón "Geo Merlin".

Se ha constituido un equipo de primer nivel, compuesto por los mejores jugadores del mundo: Davids, Figo, Kanu, Cole, Henry, Cannavaro, Guardiola, Thuram y Hamann. Junto con el entrenador Louis Van Gaal, tendrán que infiltrarse en el cuartel general de los Ninjas, que contiene cantidad de trampas escondidas y sorpresas mortales.

¿Conseguirán recuperar el balón y garantizar el triunfo del fútbol espectacular?

- Únete a algunos de los futbolistas más famosos y habilidosos del mundo, en este juego único, mezcla de combate, aventura y fútbol.
- Controla todos y cada uno de los movimientos de tus jugadores favoritos. Haz pases, disparos y jugadas especiales, propios de cada jugador.
- Haz uso de tus aptitudes futbolísticas… Regatear, hacer entradas y correr para doblegar a los Ninjas.
- ¡Descubre bonus escondidos como balones o botas y utilízalos para darte ventaja!
- Te esperan 20 niveles extenuantes y estimulantes antes del combate final contra el líder Ninja, Uri.



EL JUEGO OFICIAL BASADO EN EL ANUNCIO DE TELEVISIÓN DE NIKE



Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio".
Hobby Press
PlayManía
C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Una duda trascendental

Hola, aquí estoy yo, Simón, preguntandoos cosas y más cosas. Antes de nada, quiero que paséis unas felices Navidades, ¿entendido? Bueno, aquí va mi pregunta: ¿Debería comprarme Dreamcast en los próximos meses o esperar todo un año a que la PlayStation 2 se ponga en su punto más caliente y baje de precio?

Simón Díaz González (Asturias)

Desde luego, nos haces una preguntas que... ¿no te das cuenta que nos pones en un "membrete"? Nuestro consejo sería que siguieras con PlayStation hasta que te PS2 se ponga, como tú dices, "caliente". Lo cierto es que por el momento tener una PS2 no es una necesidad imperiosa.

Si te apetece probar con un soporte más potente que PlayStation, Dreamcast es hoy por hoy la mejor opción, pero la verdad es que su futuro no está del todo claro... Tú verás, al fin y a la cabo todo el problema se reduce a una simple cuestión de pelas...

Regalo para el hermano mayor

Hola, me llamo Rubén y me gustaría comprar un juego a mi hermano. ¿Tenchu 2 o Spiderman? Mi hermano tiene 24 años y tenemos el primer Tenchu. Gracias.

Rubén González (Madrid)

Si a tu hermano le gustó el primer Tenchu, seguro que le gusta también el segundo, sin embargo, nos parece más original Spiderman.



Spiderman

Compatible, pero no tanto

Hola, me gustaría saber si el adaptador para teléfonos móviles que aparecerá en PS One será compatible con la actual PlayStation. También me gustaría saber qué cosas se van a poder hacer con este cable, ya sabéis, juego on line, descarga de archivos...

Alberto (Madrid)

En principio, este cable sólo va a funcionar en PS One y PS2. Su utilidad todavía no está del todo definida, aunque sí se saben algunas cosas, como que permitirá usar el teléfono como si fuera una tarjeta de memoria para almacenar partidas. Partidas que también podremos enviar a nuestros amigos desde el teléfono. Sony también tiene en mente poner en marcha un servidor especial al que podremos acceder desde el teléfono y desde el que, por ejemplo, podremos bajarnos circuitos nuevos, coches, mapeados extras... Las posibilidades son enormes, aunque aún no están del todo exploradas. En principio no se puede descartar el juego On Line, aunque parece más difícil.



PSOne conectada a un teléfono móvil

Problemas técnicos

La ranura de las tarjetas de memoria

Hola, amigos de PlayManía. Tengo dos problemas. El primero es que me compré la Memory Card de 4 MB de Piranha y se me borraron las partidas. Me la cambiaron y me lo ha vuelto a hacer, aunque a mi hermano no le pasa con la suya. ¿La vuelvo a cambiar? ¿Pasa esto con otras tarjetas? Es que ya me pasó con otra que tengo de 720 bloques.
El segundo problema es que, de repente, la ranura 2 para la tarjeta de memoria está como atrancada y no me deja introducir la tarjeta. ¿A qué puede ser debido?

Sonia Pérez L. (Cartagena)

En primer lugar, vuelve a cambiar la tarjeta. Te aseguramos que a nosotros esta tarjeta en concreto no nos ha dado nunca ningún problema, y de hecho es la que utilizamos para trabajar. Y sí, esto pasa con muchas tarjetas de memoria, especialmente con las comprimidas, como esa de 720 bloques que dices que tenías. Son las menos fiables.

Con respecto a lo de la ranura, puede tener una solución muy sencilla. No sabemos porqué, en algunas PlayStation se suelta una pequeña pestaña de plástico situada en el interior de la ranura. Si esta pestaña se atraviesa en mal sitio puede hacer que sea imposible meter la tarjeta. Coge, por ejemplo, un abrecartas y levanta la tapita donde pone Memory Card; si ves una pequeña pieza obstaculizando el camino de la tarjeta intenta quitarla con un clip o algo fino que te permita maniobrar con cuidado. Por supuesto, no toques las pestañas metálicas, que es donde se conecta la tarjeta. Mira primero bien la ranura que te funciona para que, por comparación, puedas detectar fácilmente dónde está el problema en la otra ranura.

Un Dual Shock con vida propia

Me compré un Dual Shock en Navidad y algunos botones no le van. La dirección "arriba" de la cruceta se va sola y empieza a moverse por los menús, incluso en algunos juegos el personaje anda solo.

Rubén Hernández Toboso (Valencia)

Lo primero que deberías hacer es probarlo en otra consola. Si en otra funciona bien, el problema es de la consola y te toca llamar al servicio técnico. Si también falla en otras máquinas es que el mando está mal y no merece la pena arreglarlo. Si sólo te da problemas la cruceta, a lo mejor lo puedes usar en modo analógico, lo que sería un modo de, por lo menos, aprovecharlo en algunos juegos. Por lo que cuentas, tiene pinta de que al mano le ha caído algún líquido por encima...

Jugar en blanco y negro

Hola. Antes de nada, deciros que nos encantan vuestras revistas, nos orientan un montón al momento de elegir un juego. Y ahora vamos al grano. Tenemos un problemilla con una PSX: no le funciona el color. Sí, sólo se ve en blanco y negro. ¿Puede tener arreglo? Si es así, ¿dónde puedo llevarla a reparar? Tened en cuenta que vivo en el Principado de Andorra, y aquí, que sepamos, no hay servicio oficial PlayStation.

Jordy (Andorra).

La calidad del DVD de PS2

Hola, ¿qué tal estáis? Yo muy bien leyendo esta "cacho" de revista. Bueno, al grano ¿el vídeo DVD de PS2 es tan bueno como cualquier otro vídeo DVD de 75000 ptas? Me refiero a calidad de imagen, de sonido...

Guillermo

La calidad de reproducción de vídeo es muy buena. Los puristas dicen que es inferior a la de las reproductores de gama más alta, pero es una diferencia tan pequeña que sólo se detecta con televisores de gran calidad y especialmente diseñados para DVD. En cuanto al sonido, la calidad es excelente, aunque para disfrutarla a tope necesitas un amplificador que decodifique la señal Dolby Digital. Esto ocurre con cualquier Vídeo DVD que no tenga decodificador incluido.

No sé si me gusta el miedo

Hola, me llamo Iria, me encanta vuestra revista y quiero que me resolváis una duda. La cuestión es que no sé si me gustan los survival horror, porque nunca he jugado a ninguno y quería probarlo. Aconsejadme entre *Resident Evil 3* y *Dino Crisis 2*. ¿Cuál es el menos sustos da? ¿Cuál tiene mejor trama?

Iria López (La Coruña)

Dino Crisis 2

Ya que todavía no te has estrenado en este género, te recomendaríamos que empezaras por un Platinum... por si acaso no te gusta. Lo suyo sería que empezaras con *Resident Evil 2*, ya que es muy similar a la tercera parte, pero mucho más barato. *Dino Crisis 2* está más cerca de la acción que del Survival Horror, aunque tampoco sería una mala elección. Te vas a llevar más sustos con *Resident Evil 2*, que también tiene una trama más compleja. De todos modos, si lo que quieres es pasar miedo, pero miedo de verdad, prueba *Silent Hill*.

Muchas gracias por tus cumplidos, pero como dices, vamos al grano.

Empecemos descartando lo fácil. Primero, comprueba que si sintonizas un canal de televisión se ve en color. Si no es así, el problema es de la tele, no de la consola. A lo mejor tocando los niveles de color lo solucionas. Segundo, puede que sea el cable de conexión al televisor el que esté mal. Prueba con otro. Tercero, si la consola es nueva, comprueba que sea PAL. Si sólo te pasa con algunos juegos, mira a ver que también sean PAL, ya que si son NTSC es normal que sólo se vean en blanco y negro.

Si la televisión y los cables están bien, el juego y la consola son PAL, y este problema se te presenta con todos los juegos... entonces tienes un problema grave. No sabríamos decirte ningún sitio en Andorra donde te arreglen la consola, pero prueba a llamar al Powerline de Sony al teléfono 902 102 102, pues es muy posible que sí te puedan ayudar. Eso sí, ten en cuenta que posiblemente el arreglo te costará un mínimo de 10.000 pelas.

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **ATTENUATION MAPS:** Los "mapas de atenuación" son uno de los métodos más poderosos para la distribución de luces en una escena 3D. Están creados por millones de pixels, y resulta muy sencillo programar con ellos efectos graduales con degradados en las sombras. Esta técnica se utiliza en casi toda la totalidad de los videojuegos de reciente creación. Sobre todo en la nueva hornada de títulos que se están preparando para PS2.
- **GIGA:** Es el nombre de la unidad que mide el numero de operaciones que un procesador ejecuta por segundo. También puede medir la capacidad de almacenamiento de los discos duros de los ordenadores, o la capacidad de almacenamiento de datos en CDs y DVDs . Actualmente un Gygabite equivale a 1024 megabytes, y los DVD que soporta PS2 para los juegos y las películas, pueden incluir hasta 8,5 Gigas de información por una sola cara. ¿Os imagináis cuando salga el primer juego que aproveche al máximo estas capacidades?
- **PASSWORD:** Un password es una serie de caracteres alfanuméricos (que pueden incluir letras y números), que se introducen en los juegos para restaurar una partida salvada, o para activar algunas características extras del mismo, como trucos o ayudas.
- **SISTEMAS EMERGENTES:** Esta definición viene a designar un concepto que se utiliza cuando se habla de Inteligencia Artificial. Este sistema permite a los programadores crear complejas respuestas de los enemigos de un juego a situaciones simples, que pueden aparecer de forma espontánea, y que pueden resultar variables de una partida a otra. Esto finalmente se consigue creando una base de datos con millones de instrucciones diferentes para todas las variables posibles a estas situaciones aleatorias. Cuanto más extensa sean estos archivos de instrucciones, más "listos" serán los personajes. Normalmente este es un proceso lento y laborioso, pero si se le dedica el tiempo y recursos necesarios, se puede conseguir un comportamiento muy cercano al que tendría un humano de verdad.
- **VRAM:** Esta expresión designa a la cantidad de memoria que una consola dedica para presentar imágenes en pantalla con la máxima resolución posible. lógicamente cuanto mayor VRAM pueda manejar la máquina, mayor calidad podrá tener el entorno gráfico de los juegos.

Consultorio

Gran Turismo en PS One

Hola amigos de PlayManía. En el suplemento de PS2 del Nº 22, vi la secuela de Gran Turismo. ¿Saldrá Gran Turismo 3 también para PlayStation? ¿Para cuándo y cuánto costará?

Jesús Pérez Ponce (Málaga)

GT3 será sólo para PS2 y es casi seguro que no saldrán más juegos de esta serie en PlayStation. Ten en cuenta que uno de los mayores atractivos que puede tener GT3 es ver su calidad gráfica en PS2, pues en PlayStation ya se ha tocado techo. Es más, algunos de los circuitos de GT3 son los mismo que los de GT2. Si le quitas la mejora gráfica, casi sería el mismo juego...



Gran Turismo para PlayStation 2

Los extras de PS2

Hola playmaníacos, tengo 13 años y algunas dudas sobre PS2. ¿Se necesita algún otro aparato aparte de la PS2 para ver vídeo DVD o conectarse a Internet?

José Manuel Almagro Cabrera (Cádiz)

Para ver películas no te hace falta absolutamente nada más: podrás disfrutar de esta opción desde el primer momento. Sin embargo, para conectarte a Internet necesitarás un módem que todavía no está a la venta y que aún no se sabe ni cuándo saldrá ni cuánto costará.

Problemas con el Chip

Hola amigos de PlayManía. Hace un año y medio mi padre me regaló la PlayStation con el chip y ahora, cuando meto un juego original me dice que que inserte un disco de PlayStation. ¿Se puede arreglar este tipo de averías aunque tenga el maldito chip? ¿Cuánto me podría costar arreglarla? ¿Me podéis dar la dirección de Sony?

Un anónimo (Madrid)

¿Veis lo que pasa por poner el dichoso chip...? Pues que seguramente no va a haber ahora nadie que te quiera arreglar la consola. Si tu PlayStation fuera la legal, no tendrías ningún problema en llamar al servicio técnico de Sony y te le arreglarían sin problemas. De todas formas te damos el teléfono del servicio técnico oficial por si quieres llamar para ver qué te dicen: 902 102 102.

Grabar en DVD

Hola, amigos de PlayManía. Yo ya sabía que los actuales DVD son sólo reproductores y que no sirven para grabar, pero un amigo se va a comprar un DVD y se lo van a preparar para grabar ya que dispone de fibra óptica. Le han dicho que le pondrá el chip la propia casa Philips. Mi pregunta es ¿se podrá hacer lo mismo con PS2? ¿Cuánto puede costar? Me gustaría que me respondierais porque mis padres puede que estén interesados en comprar PS2 por sus posibilidades DVD, pero quieren esperarse a que se pueda grabar. Gracias y seguid así.

Javier Gallego Garrido (Valencia).

O tu amigo no se entera o le han vendido una moto. Un lector de DVD es un lector y punto. Da igual que tengas en casa TV por cable, por satélite o por ondas marcianas. No hay manera de convertir un lector en una grabadora. De hecho, las grabadoras de DVD que existen ni siquiera graban en formato DVD Vídeo. Graban una especie de "CD gordo" que sólo se puede leer en esa misma grabadora. No vamos a entrar en cuestiones técnicas, pero no se puede hacer eso que dices. Por supuesto, PS2 es un reproductor de vídeo DVD, pero no una grabadora de DVD y no lo será nunca.

Preguntas y respuestas

Hola amigos de PlayManía, me llamo Jordi y me encanta vuestra revista. Me gustaría que hicierais una reseña explicando cómo son los juegos de las serie Pocket Price. Y ahora, una pregunta ¿cómo es que no hay un juego de Trivial para PlayStation? Creo que tendría mucha aceptación. Gracias.

Jordi Lorenzo (Barcelona)

Bueno Jordi, tomamos nota de tu sugerencia y no dudes de que en breve la pondremos en práctica. Lo que ocurre es que en general no son títulos demasiado buenos, y preferimos dedicar espacio a novedades más atractivas.

Con respecto a lo del Trivial, tienes toda la razón, el problema es que un juego de estas características requiere un enorme trabajo de traducción y adaptación (imagínate que te hacen preguntas de béisbol o de la historia americana) que es difícil que quieran asumir las distribuidoras españolas. Un buen ejemplo lo tienes en Chef's Luv Shack que salió con las preguntas en inglés o, más próximo, la versión de ¿Quiere ser millonario? que todavía no está claro si se va a traducir.



Who wants to be a millionaire?



Chef´s Luv Shack

La rebaja de PS2

Hola amigos de PlayManía, tengo pensado comprarme la PS2, pero esperaré a que la rebajen. Me pregunto si cuando la saquen quedará alguna en España y si serán edición limitada. También quiero saber cuándo llegará su primera rebaja y en cuánto se quedará. Además, quería que me ayudaseis a elegir mi primer juego para PS2.

Jonathan Gutiez Laguna (Valladolid)

En principio, todas las consolas han sido adjudicadas antes del lanzamiento. Es decir, que no habrá consolas para la venta porque están adjudicadas por el sistema de reserva. No va a haber ediciones especiales y nada por el estilo para la venta. Sony espera traer, desde el 24 de noviembre a Navidad, una nueva remesa de máquinas, hasta redondear la cifra de 65.000 consolas. Según las cifras dadas por Sony, como hay 40.000 reservas, se supone que en Navidad habrá otras 15.000 máquinas disponibles para su venta. Eso sí, al precio normal. Sobre la rebaja, lo natural sería que no hubiera rebaja hasta Navidades del año que viene, pero como con PS2 nada es lo normal...

En cuanto a qué juego comprar... mírate el suplemento que hemos preparado este mes.

La pantalla de PS One

Hola amigos de PlayManía. Soy un playmaníaco de primera y quería saber si la pantalla portátil de PS One se podrá conectar a PlayStation y cuál será su precio. ¡Un saludo del playmaníaco number one!

Manuel Miguel Rueda García (Jaén)

La pantalla sólo servirá para PS One. De todos modos, la verdad es que Sony apenas ha soltado prenda sobre este tema y tan sólo se sabe que tienen intención de hacer un lanzamiento mundial en la próxima primavera. Sobre precio y demás. nada de nada.





PSOne

PlayManía on line

Ahora podéis enviar vuestras consultas y sugerencias, además de por carta, a través del correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/playmania, o enviando vuestros e-mail directamente a: playmania@hobbypress.es. No dejéis de visitar nuestra página, hay más buzones muy interesantes.

EL CABLE LINK: PIEZA DE MUSEO

Buenos días. Quisiera saber cuáles son los juegos para PSX que se puedan utilizar con el cable link. Gracias

Jaume Martori

Bueno, cada vez menos. Por ejemplo, Wipeout, Rage Racer, Red Alert (en general, todos los de estrategia), Doom, F-1 '98... mira detrás de las cajas de los juegos, y cuando te aparece el simbolito del cable Link es que es compatible. Ya sabes que necesitas dos consolas, dos televisores y dos juegos. Salvo en el caso de Red Alert que, como lleva un CD por bando, sólo te hace falta un juego.

TODO SOBRE ISS

Hola amigos soy Sami, os mando este mensaje para preguntaros si el ISS Umbro es el ISS 2000 y por qué las voces del ISS Pro Evolution me salen en italiano. Gracias y saludos.

Sami.

ISS Umbro es el ISS de PS2, al que se le ha dado este nombre porque ha firmado un acuerdo con esta marca de ropa deportiva para llevar publicidad en el juego.

Las voces te salen en italiano porque es el idioma que viene por defecto. Tienes que ir a opciones, a sonido, y cambiar las voces de los comentaristas al castellano. Vamos, lo que has hecho para que los textos salgan en español lo tienes que repetir con las voces.

ISS Umbro

TARJETAS Y GUÍA DE COMPRAS

Hola playmaníacos. Me llamo José Antonio y os escribo por lo siguiente: haciendo caso de vuestra Guía de Compras, tenía intención de comprarme la tarjeta de memoria 4 Mb Real MC Piranha por 2.490 ptas. Al llegar a la tienda, El Corte Inglés, el precio era de 2.790 ptas. Sería interesante que además del modelo, distribuidor, etc. también dijerais el punto de venta. Mirando en el mostrador vi otra tarjeta, 8 Mb MC Piranha por 3.490 ptas., por lo que decidí comprarme ésta, no sé si hice bien, pero el fondo del problema es que cuando llego a casa y la instalo mi intención es la de grabar todas las partidas de mis otras tarjetas en ésta y no sé la forma de pasar de los primeros 15 bloques. Esta era mi duda, si podéis aclarármela os lo agradecería.

José Márquez

Bueno, damos el precio recomendado por el fabricante, y si te fijas verás que en la Guía de Compras, al principio, hay una leyenda que dice que los precios son orientativos. Cada comercio tiene sus márgenes.

Con respecto a la Piranha de 8 megas sólo podemos decirte que no hemos tenido ocasión aún de probarla, por lo que no te podemos dar una opinión contrastada. En el tema de cambiar de tarjeta dentro de la tarjeta, ¿no tiene instrucciones? Hay que leerlas. De todos modos, es posible que el sistema sea el mismo que en la de 4 MB. Si es así, es fácil, tienes que pulsar R1 y Select simultáneamente e irás saltando de una tarjeta a otra. Habrá un led luminoso, o algo similar, que te indicará el número de la tarjeta que estás usando.

QUEDARSE EN LA 1 O PASAR A LA 2

Hola. Estoy indeciso sobre PS One y PS2, me gustaría saber qué haríais: comprar la PS One y esperar a la PS2 o directamente esperar a la PS2? Durará mucho tiempo la Play1? Adiós y gracias.

Joan Gay

Nos da la sensación de que tienes un pequeño lío. De entrada te diremos que la PS One es prácticamente igual que la "Play1", y salvo alguna que otra nueva aplicación (como la posibilidad de añadirle una pantalla o conectarla a un teléfono móvil), las capacidades técnicas son exactamente las mismas. Es decir, que si ya tienes una PlayStation, creemos que no te merece la pena comprarte una PSOne (a no ser que sea un capricho, claro). Otra cosa sería que no tuvieras ninguna consola, en cuyo caso la cosa cambia. Aquí tienes que preguntarte a ti mismo qué tipo de usuario eres, es decir, de los que gusta de estar a la última y no tiene problemas de pelas, o de los que tienen suficiente con disfrutar de una catálogo enorme y por poco dinero. Tú mismo.

En lo referente a cuánto durará la "Play1", bueno... seguramente el 2001 será el último año en el que se saquen novedades potentes.

PlayStation 2

¿QUÉ MÁS NOS PODEMOS PERDER?

Hola amigos de PlayManía, mirando el catálogo de juegos de EEUU y Japón veo juegos interesantísimos como Xenogears, FF Tactis, FF Collection, Chrono Cross, el primer PE, Legend of Mana y muchos más que me sería imposible enumerar, pero que no los tenemos aquí. ¿No creéis que nos estamos perdiendo muchos juegos interesantes? ¿No creéis que son mejores que muchos de los que tenemos aquí? ¿Se puede agravar este problema en un futuro con la Play2? Gracias.

PROBOGARD

Sí, nos estamos perdiendo muchos juegos interesantes, pero esto ha ocurrido siempre. En el caso de los juegos que enumeras, son todos de Square que, como sabes, hasta hace poco lo distribuía en España la propia Sony, y sólo se sacaban aquellos juegos que Square aceptaba traducir al castellano. Al instalarse Square en Europa se supone que va a cambiar la cosa, pero este problema seguirá ocurriendo con otras compañías. En este sentido el tema de la piratería es vital, pues hace que muchas distribuidoras no quieran asumir el enorme gasto que supone la traducción de un juego.

Extreme Pad Skillz

No está a la altura de los mejores

En nuestras manos tenemos el enésimo control pad que aparece para la veterana consola gris. En esta ocasión, y como viene siendo habitual, el mando presenta algunos extras que el pad oficial de Sony no ofrece. A las funciones de siempre hay que sumar la "Remap" que consiste en poder programar lo botones para realizar con una sola tecla una combinación completa, y una función turbo. Desgraciadamente, el mando viene sin instrucciones, por lo que realizar la programación no es tarea fácil.

El diseño ergonómico del mando permite una agarre firme y cómodo donde nunca tendremos que forzar la postura de las manos para llegar a los botones. Éstos están hechos de un plástico de no demasiada calidad y, además, presentan un molesto defecto de baja sensibilidad (tendrás casi que pisarlos para que reconozcan tu acción). La cruceta, por el contrario, sí da la talla y permite unas diagonales precisas sin tener que dejarnos el pulgar en el intento. Por supuesto, posee los ya obligatorios sticks analógicos. Su tacto es excelente, así como el material del que están hechos. Como es de recibo a estas alturas, en el interior del mando hay dos pequeños motores que nos ofrecerán distintos grados de vibración, pero no conseguirán el mismo nivel de contundencia que otros modelos, como el mismo Dual Shock de Sony.

En resumen, un mando que atrae sobretodo por su opción de "remapeado" de los botones, algo realmente útil si eres un aficionado a los beat´em up, pero que en general no está a la altura de otros mandos de similares características y no tiene instrucciones.

- Precio: **3.990 ptas.**
- Distribuidor: **Mundo Asia**
- Teléfono: **-**
- Tipo: **Mando analógico**
- Valoración: **R**



1º **Dual Shock**
2º **Mad Catz Dual Force**
3º **Guillemot Shock 2**
4º **Dual Impact**
5º **Barracuda 2**

System Selector

La centralita consolera

- Precio: **4.990 ptas.**
- Distribuidor: **Adelar**
- Teléfono: **91 651 56 25**
- Tipo: **Selector de TV**
- Valoración: **B**

Los que somos poseedores de más de una consola, sabemos bien los problemas que acarrea tener que cambiar de cables continuamente cada vez que queremos jugar con una de ellas. El periférico que nos ocupa está especialmente pensado para hacer la vida más fácil a los usuarios multiplataforma. Si bien no reduce el número de cables que danzan por nuestra habitación (más bien los incrementan), sí nos evitará la tediosa tarea de cambiar los que conectamos a la televisión. El sistema es muy sencillo. Se trata de una "centralita" a la que podremos enchufar los cables AV de todas nuestras consolas (hasta cuatro), mientras que sólo deberemos conectar uno a la televisión. Cuando queramos cambiar de consola, tan sólo tendremos que apretar el botón adecuado para que la señal que llega al televisor cambie a la deseada. La conexión la efectuaremos mediante el cable compuesto típico de cualquier sistema (lo que nos permite derivar la señal hacia un equipo de música), a la que hay que añadir la posibilidad de usar conectores de S-Video, con el incremento en la calidad de la imagen que esto supone. La elección de estos conectores asegura la total compatibilidad tanto con las actuales consolas como con los futuros sistemas (de hecho, entre los cartelitos que colocamos encima de los 4 botones se incluyen los de X-Box y Game Cube).

Además, si disponemos de un reproductor DVD, también podremos enchufarlo como si de una consola más se tratara, evitando tener que desmontar todo el "chiringuito" del salón una vez hayamos acabado de jugar, y el resto de la familia quiera disfrutar viendo una película.

En fin, un atractivo dispositivo que puede ayudarnos en nuestro duro trabajo de jugones.



360 Modena Racing

Cuando se aúna la belleza con las mejores prestaciones

Si no tienes dinero suficiente para comprarte el modelo más espectacular de Ferrari, el 360 Modena, al menos puedes tener en tu casa una réplica de su volante.

Nada más abrir la caja, te encuentras con un volante ligero y de aspecto impecable. Se trata posiblemente del volante más bonito del mercado que además dispone de unos pedales en color plateado que contribuyen a realzar el conjunto. Antes de ponerte a jugar, tendrás que amarrarlo a la mesa mediante una enorme sargenta que proporciona una sujeción impecable.

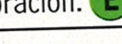
Al poner las manos sobre el volante, te darás cuenta de que, a pesar de contar con un montón de botones, no están dispuestos de una forma demasiado accesible y si quieres prescindir de los pedales, la conducción se vuelve bastante molesta, aunque quizá esto se deba al respeto que han tenido los de Thrustmaster al diseño original del volante.

Al igual que en el modelo que representa, las marchas se manejan mediante unas palancas colocadas detrás del volante, al más puro estilo F-1. El haber incluido una palanca de cambios como alternativa no habría estado mal, pero hubiese "desvirtuado" un poco el conjunto, ya que se supone que es una réplica. La respuesta y sensibilidad del volante es excelente en cualquiera de los tres modos con los que es compatible (digital, analógico y Negcon), lo que nos permitirá una conducción suave. Los pedales por su parte, son una auténtica delicia. Bien separados y con un recorrido analógico que nos proporcionará sensaciones más reales, sensaciones que se ven potenciadas con un par de motores que producirán unas contundentes vibraciones en el volante.

En resumen, un periférico que lo tiene todo: cómodo, buenos materiales, excelente respuesta, precio ajustado y todas las opciones típicas. Si sabes perdonar la no inclusión de una palanca de cambios, encontrarás un magnífico aliado para dejar a los adversarios mordiendo el polvo.



Estéticamente es uno de los volantes más atractivos del mercado, pero sus prestaciones son igual de sobresalientes. Además, es compatible con PS2.

- Precio: **10.990 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **902 11 80 36**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: 

Los mejores

1º Act. Labs RS Racing
2º Ferrari 360 Modena
3º Speedster
4º McLaren
5º Top Drive GT +

Video Game CD Cleaner

Para fanáticos de la limpieza

A todos nos ha ocurrido que un juego no nos cargue por estar lleno de huellas o grasa. Agarrar el extremo de la camisa para limpiarlo o usar productos de limpieza tradicionales no es lo más adecuado. Un paño limpio y que no deje pelusa es la mejor opción. Pero si eres un perfeccionista al que le gusta tener sus CDs impecables, Adelar ha puesto a la venta un kit de limpieza que cumple su cometido sorprendentemente bien.

Básicamente el kit se compone de un pequeño frasco de limpiador (que cunde mucho) y de una caja con forma de lector de CD. En esta caja hemos de poner el disco con la cara de los datos hacia arriba. Después se pulveriza una pequeña cantidad del limpiador, se cierra la tapa y, aprovechando una pequeña palanca superior, se le da vueltas. Una esponja recubierta de gamuza gira en el interior de la caja y se encarga de dejar impecables los discos. Aunque es una simpleza, lo cierto es que los resultados son buenos y nos aseguramos de no rayar el disco. Obviamente, no es un kit, ni mucho menos, imprescindible, pero no hay duda de que si contáis con él tendréis siempre impecable vuestra colección de discos compactos.

- Precio: **1.800 ptas.**
- Distribuidor: **Adelar**
- Teléfono: **91 651 56 25**
- Tipo: **Limpiador de CD's**
- Valoración: 

PS2 • KOEI • Beat'em up

No me cuentes películas de chinos...

DYNASTY WARRIORS 2

¿Te has planteado alguna vez lo que se debe sentir en el fragor de un combate entre ejércitos? No te preocupes, Koei te lo va a explicar en este juego.





En determinadas ocasiones podremos hacer uso de un arco para abatir a los soldados más alejados o a aquéllos que estén situados en posiciones elevadas.

Koei ha desarrollado un buen número de títulos inspirados en los conflictos bélicos de la antigua China. La inmensa mayoría fueron juegos de estrategia, y ninguno de ellos ha llegado a nuestras fronteras, excepto el anterior *Dynasty Warriors*, que adoptó la mecánica de un juego de lucha uno contra uno, al más puro estilo *Tekken*, y que además gozó de una buena acogida por parte de los amantes de los beat´em ups.

Para esta secuela, Koei ha preferido cambiar la mecánica del primer *Dynasty Warriors*, optando por un juego de lucha que se acerca al estilo de *Fighting Force*, es decir, un "uno contra todos" que recupera el espíritu de los juegos de finales de los 80, aunque su apartado técnico estará más acorde con los tiempos que corren. En este sentido, Koei parece apostar fuerte por la espectacularidad, ya que una de las principales virtudes del juego será su capacidad para poner simultáneamente en pantalla más de 30 personajes, dando lugar a enfrentamientos en los que lo habitual es ver a numerosos oponentes volando por la pantalla...



Dynasty Warriors 2 cuenta con un total de 9 personajes, cada uno de los cuales estará equipado con una característica arma china y se encargará de liderar un ejército contra los del oponente. Así, nuestro personaje estará rodeado por sus soldados, siempre y cuando no salgamos corriendo y los dejemos atrás, momentos en los que sólo nos quedaremos con nuestra guardia personal. Un detalle que nos ha parecido curioso es el indicador de moral de nuestras tropas, que aumentará si luchamos junto a nuestros soldados y conseguimos derrotar a los generales enemigos en su compañía.

Por si todo esto fuera poco, también podremos hacer uso de arcos para acabar con los enemigos más alejados, y caballos para avanzar más rápido hacia los generales enemigos y batirnos en duelo. No podíamos dejar al margen las técnicas especiales de cada personaje, así como la presencia de una serie de ítems que potenciarán algunas de sus facetas.

Aunque es pronto para entrar en detalle, el juego también presenta alguna deficiencia, como el abuso de la niebla y la repetitiva mecánica. En fin, la primera impresión ha sido buena, aunque tendremos que jugar más en profundidad para ver cuanto llega a dar de sí.

Primera impresión: MB



Y yo, ¿dónde demonios estoy?

Sin duda alguna, el aspecto más revelador de *Dynasty Warriors 2* es su capacidad para poner más de 30 personajes simultáneamente en pantalla, algo que es muy espectacular y que, a veces, nos impide ver a nuestro personaje. ¿Lo veis vosotros?





Todos los personajes seleccionables podrán ejecutar un devastador ataque especial.





Montado en un caballo podremos llegar a nuestro siguiente objetivo más rápido.



PS2 • EA SPORTS • Velocidad

F1 Championship Season 2000

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

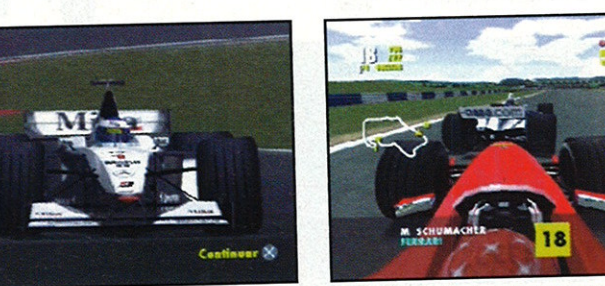
Uhmmm... este juego me suena. ¿No será la conversión de la actualización de un juego de PlayStation, verdad?

Tras el gran éxito de la primera incursión de EA Sports en el circo de la F1, parece que la compañía no va a dejar que los amantes del motor se queden sin su correspondiente ración mensual. Y es que, después de haber lanzado el juego original y su actualización en menos de medio año, la correspondiente adaptación para PS2 no podía tardar mucho en llegar.

Como era de esperar, esta primera beta no aporta mucho a lo ya visto en la última actualización para PlayStation, salvo un mejorado apartado gráfico y una sensación de velocidad mucho más alta. Es más, algunos modos de juego, como el que nos permitía disfrutar de la temporada 2000 tal cual se ha desarrollado, es decir, respetando las condiciones climatológicas de cada carrera y presentado todas las incidencias que en ellas tuvieron lugar, no aparecen en esta beta, aunque no descartamos que se incluyan en la versión final.

Como novedad más importante de la versión para PS2, EA Sports ha introducido una serie de escenas para recrear la actividad de los mecánicos en los boxes, que están genialmente recreadas. Por lo demás, esperamos que se implementen algunos efectos gráficos que no aparecen en esta versión, como las huellas de los neumáticos en las frenadas, porque si no, el resultado puede quedar muy por debajo de lo esperado.

Primera impresión: 



Las repeticiones distan años luz de lo visto en las versiones de PlayStation.

Como todas las demás versiones, *Season 2000* incorpora todas las escuderías y pilotos oficiales.





Por ahora, lo más impresionante es el trabajo del equipo de boxes.

PS2 • ACTIVISION • Action RPG

Directo desde Japón

ORPHEN: SCION OF SORCERY

PS2 se estrena en otro género que todavía no había tocado: los action RPG

Los otakus más acérrimos es probable que conozcan la existencia de *Orphen*, un manga que cosechó cierto éxito en Japón y que propició una no menos popular serie de animación. A nuestro país no ha llegado de manera oficial ninguno de estos materiales, pero os podemos contar que su argumento trataba sobre dos jovenzuelos, Orphen y Azalea, los cuales deciden embarcarse en un largo viaje para convertirse en magos con la ayuda de un brazalete y una espada encantada.

El videojuego de *Orphe*n ha sido desarrollado por Kadokawa para Activision, y a grandes rasgos, adopta la mecánica de un juego de rol de acción, pero con ciertos matices. Así, lo normal será que podamos desplazarnos por sus mapeados con plena libertad y utilizar los hechizos y armas para acabar con algunos enemigos menores, aunque la mecánica cambiará radicalmente cuando nos enfrentemos a los jefes finales, que se aproximarán más al concepto visto en los juegos de rol clásicos. En este caso, nuestro personaje permanecerá inmóvil, y sólo podemos decidir el blanco al que dirigiremos los ataques y hechizos que realicemos, así como el tipo de protección que emplearemos. En esta primera toma de contacto nos ha parecido un sistema divertido, aunque tiene toda la pinta de resultar bastante limitado a la larga.

A nivel gráfico, *Orphen* respetará el look de la serie de animación, y presentará una colección de escenarios, personajes y criaturas bastante trabajadas y con numerosos detalles de calidad propios de PS2, sin olvidar los impresionantes efectos de luz y partículas correspondientes a los hechizos e invocaciones. Tampoco faltarán a la cita las conversaciones con otros personajes, ni las escenas extraídas de la serie de animación, aunque por desgracia, todas las voces de estas escenas probablemente se quedarán en inglés.

En resumen, *Orphen* va a convertirse en el primer Action RPG para PS2, aunque la duda es si estará a la altura de tan alto galardón. Lo sabremos el mes que viene.


Primera impresión: MB


Como en la saga *Final Fantasy*, podremos invocar a otros personajes más poderosos.


Dependiendo de la estancia, la cámara se ajustará para mostrar el mejor ángulo.


Las escenas de anime "animarán" el desarrollo del juego.


Orphen incluirá un modo de entrenamiento que nos permitirá familiarizarnos con su peculiar sistema de combate. Estará dividido en 8 capítulos, y cada uno nos explicará una técnica de ataque o defensa.

Un bestiario muy bien nutrido

Estas son las dos primeras criaturas importantes a las que debemos plantar cara en el juego, y el enfrentarnos a ellas supone un cambio radical en el sistema de control, ya que no podremos desplazar a Orphen,y nos limitaremos a escoger el tipo de ataque y defensa a utilizar.

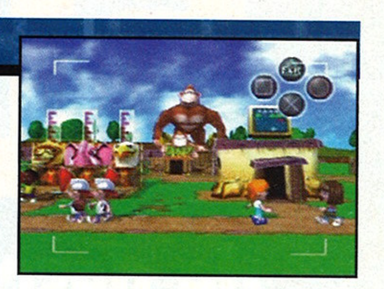




PS2 • ELECTRONIC ARTS • Estrategia

Las atracciones, en todo su esplendor

THEME PARK WORLD





Tras el éxito de *Theme Hospital*, título que nos invitaba a gestionar todas las facetas de un hospital, Bullfrog trasladó esta divertida idea a la construcción de un parque de atracciones, que también tuvo su correspondiente versión para PlayStation. Ahora es PS2 quien recibe esta última idea actualizada, en una supuesta secuela que, a primera vista, sólo ha mejorado en el apartado gráfico y en algunos pequeños detalles técnicos que son idénticos a la versión de PC. Como en el homónimo de PlayStation, en *Theme Park World* tendremos plena potestad para construir todo tipo de instalaciones, desde atracciones hasta retretes, y contratar al personal necesario para mantenerlas en funcionamiento, ya sean técnicos para reparar las averías o guardas para mantener la seguridad. Por si estas preocupaciones fueran pocas, también tendremos que controlar las finanzas y conseguir que el público venga a nuestras instalaciones, obteniendo como premio unos billetes que nos permitirán acceder a nuevos parques temáticos.

Aunque todavía es pronto para valorar el resultado final de esta "actualización", ya que todavía no disponemos de una versión final traducida al castellano, todo parece indicar que nos encontramos ante un título dirigido a quienes todavía no conocen el juego original.

Primera impresión: B



Los menús, por el momento, están en inglés, aunque es casi seguro que llegará traducido.



Al conseguir ciertos objetivos, seremos obsequiados con premios como esta cámara.



Del uso, algunas atracciones se averiarán por lo que tendremos que contratar técnicos.

PS2 • ACCLAIM • Velocidad

Más coches teledirigidos para PS2

RC REVENGE PRO



El editor de circuitos ha vuelto mejorado para la ocasión, y ahora permite modificar alturas.



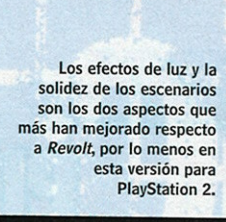
Hasta un total de 8 coches pueden participar simultáneamente en las carreras.

En su día, *Revolt* supuso la introducción de los coches de radiocontrol en PlayStation, y ahora es su secuela quien hace lo propio en PS2, aunque con una puesta en escena que dista años luz de lo visto en su antecesor. Para el desarrollo de *RC Revenge Pro*, Acclaim ha trabajado muy duro en la puesta en escena, la asignatura pendiente del juego original, y gracias a su mejorado motor gráfico se ha conseguido eliminar la molesta niebla y el popping por completo, dando como resultado un conjunto de entornos y circuitos mucho más sólidos y atractivos a la vista. Las mejoras también han alcanzado otros aspectos no menos importantes del juego, como puedan ser la puesta en escena de los ítems especiales, el renovado editor de circuitos o el número máximo de participantes en carrera, que se ha visto duplicado respecto a *Revolt*.

Por lo demás, *RC Revenge Pro* contará con unas opciones de juego muy similares a las de su antecesor, presentado un montón de campeonatos en los que participar, y no menos circuitos y coches ocultos que descubrir. En fin, parece que esta secuela va a superar en todo a su antecesor, aunque todavía es pronto para valorarlo.

Primera impresión: B





Los efectos de luz y la solidez de los escenarios son los dos aspectos que más han mejorado respecto a *Revolt*, por lo menos en esta versión para PlayStation 2.

PLAYSTATION • THQ • Arcade

Guardianes del cosmos en acción

POWER RANGERS

Los Power Rangers, en sus cinco versiones de color, serán los protagonistas de este arcade que pretende ser punto de referencia para todos los seguidores de las aventuras de estos personajes.

La acción se desarrollará en un entorno 3D sobre unos escenarios detallados, y nuestra misión será la de acabar con todos los enemigos de la humanidad que nos salgan al paso, a la vez que rescatamos a las inocentes víctimas repartidas a lo largo y ancho de 15 fases.

El juego contará con alicientes, como el de poder unir las fuerzas de nuestros Power Rangers para crear un magnífico robot que presentará un tamaño descomunal en pantalla, y al que no habrá enemigo que se resista. Aparte, podremos activar sorpresas ocultas, como el Power Ranger de titanio.

Numerosos movimientos de lucha en el cuerpo a cuerpo, muy al estilo de las películas de Kung-Fu antiguas, y un ataque especial único para cada uno de los héroes, serán algunos de sus puntos fuertes. Si bien, parece que la duración del CD no será muy larga, y puede que la trama se base únicamente en repartir mamporros a diestro y siniestro.

En un próximo numero de nuestra revista os daremos cumplida información de lo que pueda dar de sí este título

Primera impresión: B



Los cinco Power Rangers unidos conforman este robot que tendrá un poder de destrucción brutal.



Los ataques especiales únicos de cada personaje serán muy espectaculares.



Gracias a la licencia obtenida por THQ, podremos disfrutar de escenas cinemáticas sacadas directamente de la serie de TV.

PLAYSTATION • ACCLAIM • Velocidad

Compite contra los auténticos campeones

FREESTYLE MOTOCROSS McGRATH vs PASTRANA

Si los gráficos mejoran un poquito, podría convertirse en un fantástico juego de motocross.

Los dos campeones de motocross, McGrath y Pastrana, han decidido llevar su confrontación personal también a PlayStation. De hecho, en la beta del juego sólo podemos seleccionar como corredor a uno de ellos para competir por trazados de auténtico lujo. Eso sí, la dificultad será tan elevada que en el 99% de los casos llegaremos en segundo lugar... Esperemos que la versión final no sea tan difícil.

El control será muy sencillo, similar al de *Championship Motocross*, y realizar las más espectaculares acrobacias nunca requerirá combinaciones de botones muy complicadas. Los gráficos, en cambio, no parecen ser tan buenos: los escenarios, aunque grandes, parecen poco detallados y los corredores muy poligonales. Seguramente, *Freestyle Motocross* cambiará mucho de aquí a su puesta a la venta, pero su control sencillo y la diversión que prometen las acrobacias y atajos son una buena base para empezar.

Primera impresión: B







PLAYSTATION • UBI SOFT • Plataformas

Buzcando botez pringozoz

TIGGER TRAS UN BOTE DE MIEL

La película de Tigger lanzó a la gran pantalla al entrañable amigo del oso Pooh. Ahora, *Tigger tras un bote de miel* es su estreno mundial como personaje de videojuegos. El objetivo principal de Tigger será conseguir botes de miel para la fiesta que Pooh está organizando. Sin embargo, su voluntarioso corazón le llevará también a resolver los problemas de la multitud de personajes que encontrará por el camino.

El juego presentará gráficos en 3D pero acción 2D (como en *Tarzán*), y estará repleto de plataformas y minijuegos sencillos. Al ser un título destinado al público más joven, estará totalmente traducido al castellano y con un doblaje fabuloso: Tigger pronuncia las "s" como "z", te partirás de risa. Del mismo modo, el control resultará muy simple y eficaz, y la animación de Tigger parece fantástica (se mueve a base de saltitos, sacando barriga, y es capaz de dar unos brincos enormes). Sin duda, parece uno de los juegos para "peques" más sólidos y jugables del momento.

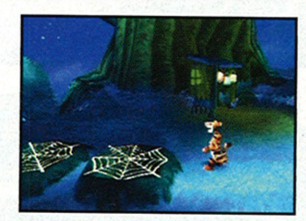
Primera impresión: B



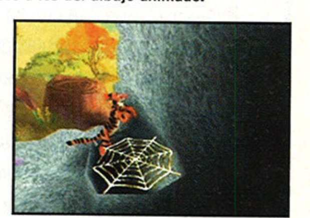
Su sencillez y sus bonitos gráficos lo hacen ideal para el público más joven. Pero, si eres mayor y te gustan las plataformas, no lo descartes todavía...



El juego estará cuidado hasta en el menor de los detalles, por lo que disfrutaremos de unas animaciones y un doblaje al castellano idénticos a los del dibujo animado.







PS2 • ACTIVISION • Action RPG

Jaqueando en PlayStation

VIRTUAL KASPAROV



Los gráficos no te dejarán con la boca abierta, pero si te gusta el ajedrez te sorprenderá el realismo de la IA.

Si tu ídolo no es Mendieta y lo que te va son los juegos de mesa, *Virtual Kasparov* es el simulador de ajedrez que esperabas. En él encontrarás un montón de información acerca de Kasparov: su biografía, sus partidas, entrevistas..., además de una reseña a los últimos campeones mundiales de ajedrez. Y para jugar, podrás escoger entre un tablero 2D o uno 3D, eligiendo el diseño, el fondo y hasta el estilo de las figuras. Lo cierto es que gráficamente no parece muy espectacular por ahora, e incluso resulta más jugable en 2D que en 3D. La posibilidad de escoger el tipo de personalidad que quieres que tenga tu contrincante será uno de los aspectos más interesantes del juego, especialmente, si no quieres que te den una paliza. En resumen, un título que promete, al menos para los incondicionales del ajedrez. ¡Ah, y no vale la vieja excusa de que no sabes jugar! En *VK* también encontrarás un estupendo tutorial...

Primera impresión: B









Ayuda a Lara a resolver estos sencillos pasatiempos y podrás ganar uno de los 15 juegos *Tomb Raider Chronicles* que PlayManía y Proein sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR







EL JUEGO DE LOS ERRORES

DEMUESTRA QUE TIENES VISTA DE ÁGUILA Y ENCUENTRA LOS SIETE ERRORES QUE HAY ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES.



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 2802ɔ. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Tomb Raider Chronicles* para PlayStation. El prem o no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de diciembre de 2000 y el 25 de enero de 2001.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

SOPA ITALIANA

COMO YA SABRÉIS, UNO DE LOS LUGARES DONDE LARA SE LAS TENDRÁ QUE VER CON EL PELIGRO SERÁ LA CAPITAL ITALIANA, O SEA, ROMA.

Ahora os proponemos una de geografía europea. ¿Seréis capaces de encontrar en esta sopa los nombres de 12 ciudades italianas?



S	H	L	L	R	O	M	E	W	T	A	N	A
A	I	C	N	E	R	O	L	F	Z	I	A	N
M	Y	E	N	A	S	G	U	I	T	C	P	O
P	O	C	N	Q	E	S	O	C	H	E	O	R
T	B	U	P	A	D	U	A	O	P	N	L	E
Y	T	G	A	A	N	O	W	L	R	E	E	V
M	Z	E	A	O	I	H	D	B	I	V	S	E
E	C	H	Y	I	V	L	Q	T	M	P	Z	O
I	R	P	A	C	E	H	I	N	P	I	S	A
G	U	T	Z	S	N	W	E	C	O	B	X	J
C	J	M	I	L	A	N	L	U	I	B	Z	T
N	I	R	U	T	W	H	Y	S	J	S	F	A
O	N	A	L	F	N	R	O	M	A	L	S	E

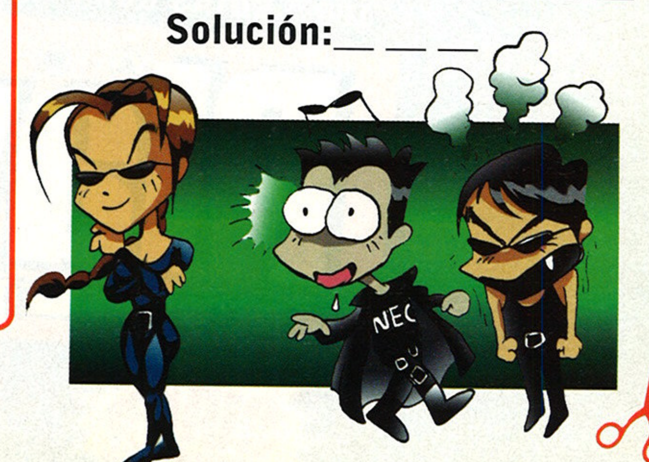
Ciudades a encontrar: Florencia, Roma, Verona, Capri, Padua, Siena, Venecia, Milan, Pisa, Sicilia, Turin y Napoles

FUGA DE SÍLABAS

PIENSA UN POCO Y BUSCA LA SÍLABA QUE FALTA PARA QUE LAS 3 PALABRAS DE CADA BLOQUE TENGAN SENTIDO. Juntando las tres sílabas que encuentres darás con la una palabra clave, algo imprescindible para Lara.

FA		SO
CA	[ ]	RRA
DE		RA
HE		ZO
CA	[ ]	TO
HEN		DO
SA		DO
CHA	[ ]	DA
GA		XIA

Solución:_ _ _





Expertos en Informática y Videojuegos

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER ~~9.990~~ 9.490



DYNASTY WARRIORS 2 ~~9.990~~ 9.490



FIFA 2001 ~~10.490~~ 9.990



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 ~~4.990~~ 4.790



DVD REMOTE INTERACT ~~4.990~~ 3.990





RIDGE RACER V ~~9.900~~ 9.490

SILENT SCOPE ~~9.990~~ 9.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT ~~9.900~~ 9.490



MEMORY CARD 8 Mb ~~6.990~~ 6.490



PLAYSTATION 2 74.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 990





CABLE RF TV Centro MAIL 1.590



MEMORY CARD SONY PS ONE ~~2.100~~ 1.990



PS one™

NOVEDAD



PLAYSTATION PS ONE 19.900

DINO CRISIS 2 ~~6.990~~ 6.490



FIFA 2001 ~~7.990~~ 7.490



TOMB RAIDER: CHRONICLES ~~7.990~~ 7.490





007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE ~~7.990~~ 7.490



ALIEN RESURRECCIÓN ~~7.990~~ 7.490



CHASE THE EXPRESS ~~6.990~~ 6.490



CHIKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA ~~7.990~~ 7.490



CRASH BASH ~~6.990~~ 6.490



DAVE MIRRA FRESTYLE BMX ~~7.990~~ 7.490

DINOSAURIO ~~6.995~~ 6.490



DRIVER 2 ~~7.490~~ 6.990



DUCATI WORLD ~~7.990~~ 7.490



EL DORADO ~~6.995~~ 6.490



EL LIBRO DE LA SELVA ~~6.990~~ 6.490



ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER ~~7.490~~ 6.990



ESTO ES FÚTBOL 2 ~~6.990~~ 6.490



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~7.990~~ 7.490



FÓRMULA 1 2000 ~~7.990~~ 7.490



GRAN TURISMO 2 ~~3.990~~ 3.490



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND ~~7.990~~ 7.490



MS. PAC-MAN MAZE MADNESS ~~6.990~~ 6.490



NBA LIVE 2001 ~~7.990~~ 7.490



PATO DONALD CUAC ATTAC ~~6.995~~ 6.490



PARASITE EVE II ~~7.990~~ 7.490



SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN ~~6.990~~ 6.490



THE GRINCH ~~7.490~~ 6.990



TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ~~8.490~~ 7.990



Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS





Duke Nukem: un juego con mucho, mucho gancho.

Vuelve el hombre... esa montaña de músculos con gafas de sol cuyo nombre es Duke Nukem. Su nueva aventura llevará la coletilla de *Land of Babes*, y en ella asistiremos a una invasión alienígena que tendrá como objetivo raptar a todas las mujeres de buen ver de la Tierra. Unas pocas chicas lograrán escapar y unirse a Duke para formar la resistencia. Aquí las tenéis, las más audaces, las mejor... "armadas" ¡No saben nada estos marcianos, a ver si dejáis algo para los demás!

SUSCRIPCIONES

1 ◂ elige entre estas 2 opciones de suscripción ▸ 2

20% DE DESCUENTO

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

GRATIS UNA MEMORY CARD DE 2 MB



Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card de Aplisoft.

ATRASADOS



Nº 20 SEPTIEMBRE

Guías completas:
- A SANGRE FRÍA, JEDI POWER BATTLES.

Suplemento: 16 Posters de los mejores juegos: Alone in de Dark IV, Rayman 2, NFS Porche 2000, Drácula...



Nº 21 OCTUBRE

Guía completa:
- PARASITE EVE II.

Suplemento: 16 Fichas de trucos para los mejores juegos.





Guías y soluciones: Alundra 2, Spiderman y Tenchu 2.

Reportajes:
- PS ONE: La pequeña maravilla de Sony.
- Dino Crisis 2: El regreso de los dinosaurios.
- Digimon: ¡¡Empieza la invasión!!.

Suplemento: PS2. Todo sobre la nueva máquina de Sony.

Nº 23 DICIEMBRE





Guías y soluciones: Koudelka, Tony Hawk 2 y Alundra 2.

Novedades:
- DRIVER 2: La acción vuelve a las calles.
- Dino Crisis 2: Terror Jurásico.

Suplemento: PS2. Descubre los juegos del próximo milenio.

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 12 03 41 ó AL 902 12 03 42 DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30.

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

TAPAS



¡PIDE UNAS TAPAS!
POR SÓLO 950 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


TECMO
DOA2
DEAD OR ALIVE 2
RESPETA A LAS MUJERES
Piensa que la única diferencia entre los hombres y las mujeres es que ellas pueden darte una patada donde más te duele. ¿Quién es ahora el sexo débil?
PlayStation 2
www.es.scee.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. (C) TECMO, LTD. 1996,1997,1998,1999,2000. All Rights Reserved.
Servicio de atención al cliente 902 102 102. Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
TBWA